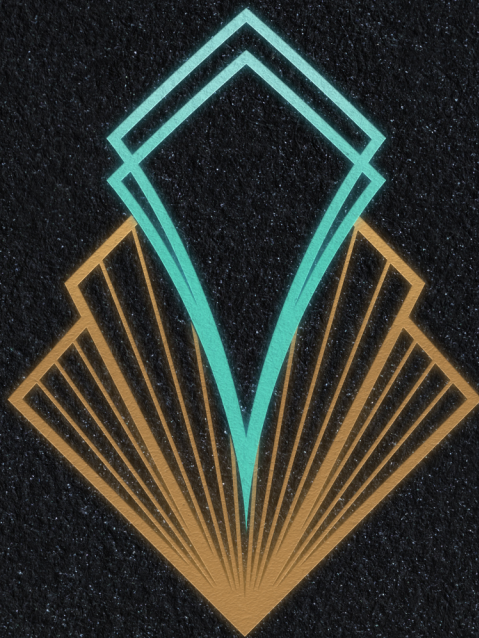
THE BOOK OF

LIBRARY OF RUINA

BOOK, LIBRARIAN, STAR AND CITY

II

BOOK CONTENTS

THE LIBRARY WILL LAST ON FOREVER

Illuminated, solitary, infinite,

perfectly immovable,

filled with precious volumes,

useless, incorruptible, secret.

不純物

語られざる物語

不純物

残響楽団 2次

黒い沈黙

ハナ協会3課

?

頭・目・足爪

総記の階 最終ストーリー

残響楽団

「私が生きるのは、只、喪ったものを探す為です。」

不純物

「私が生きるのは、只、喪ったものを探す為です。」

ハナ協会 南部3課

都市にはそれぞれの役割を持つフィクサー協会が計12つあります。そして、その協会を総括的に管理するところがハナ協会です。都市で起こる災害に関して等級を付けるなど、フィクサーの仕事関連の基本的に必要なことを決定する権利はハナ協会にあります。あぁ、もちろんハナ協会も絶対的なところではないので、いくつかの権限のないこともあるそうです。恐らく、そういったことは頭で管理しなければならない理由があるからでしょうね。

ミリネ Mirinae

cv イ・セア

年齢	39歳
性別	女性
身長	160cm
誕生日	8月6日
性格キーワード	鋭い・緻密な・唐突な
職業	1級フィクサー
趣味	賭け事
特技	洞察力・推進力
好きなもの	白米・ゴマ入り松餅
嫌いなもの	貝のスープ

オリヴィエ Olivier

cv パク・ソンヨン

年齢	34歳
性別	男性
身長	185cm
誕生日	9月9日
性格キーワード	慎重な・屈しない・正直な
職業	1級フィクサー
趣味	知り合いのフィクサーとやる酒盛り
特技	説得力
好きなもの	月餅・辛い食べ物
嫌いなもの	コーヒー

ハロルド Harold

cv イム・ユンソン

年齢	37歳
性別	女性
身長	172cm
誕生日	10月5日
性格キーワード	静かな・誠実な・少し保守的な
職業	1級フィクサー
趣味	レコード盤の収集
特技	確実な処理
好きなもの	油菓・パエリア
嫌いなもの	柔軟テスト・迷信

開発者のページ

LYM
武器が決まっておらず、いろんな姿に変わるコンセプトなので、色々と動作でアーティストさんと悩みました。余談ですが乾は槍、坤はガード、坎は蹴り、離は剣というコンセプトがあります。

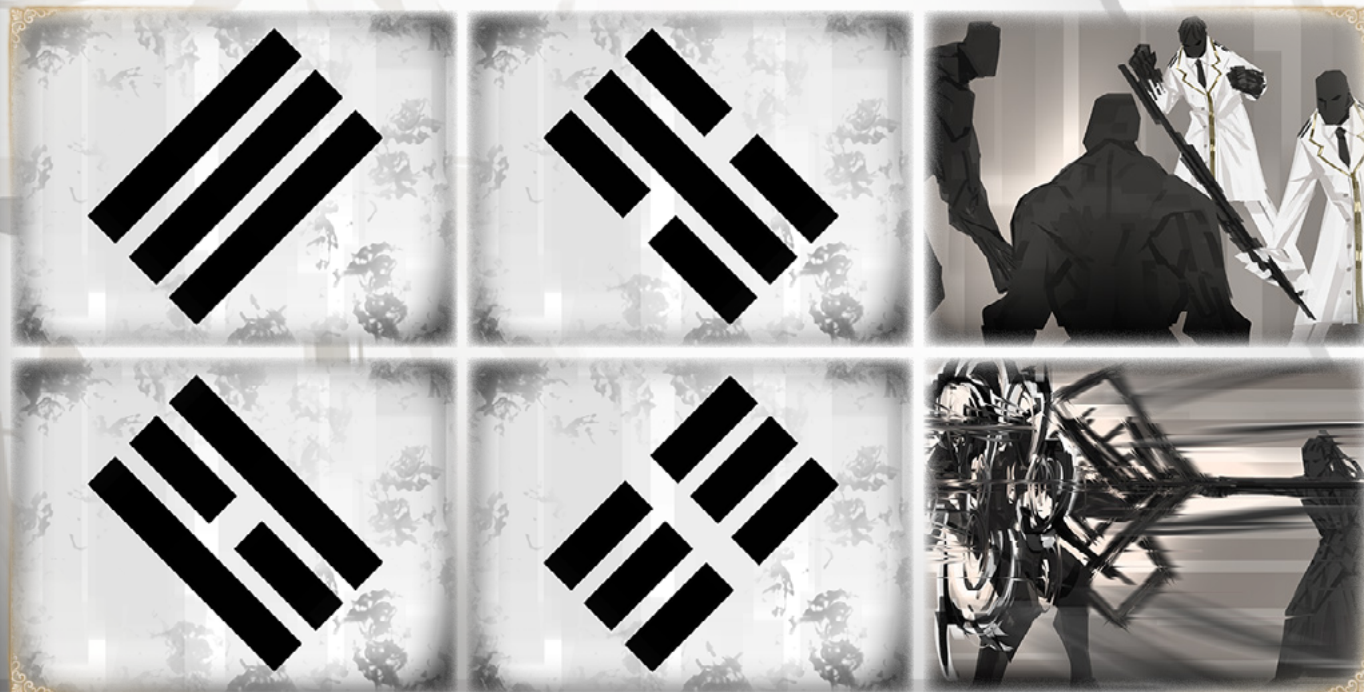
KJH
乾坤坎離の象徴性を設定とキャラクターに溶け込ませたかったのです。沢山のプロトタイプを作成して修正しました。チャールズ事務所時代のオリヴィエは、ローランに劣らず強かったです。今はある程度戦線から退き、安定した生活を送っている状態です。

KJY
ミリナとアンジェリカ、シャオが言った共通的な言葉は、一種の掛け声のようなものです。もちろん、猫も杓子も使う文章ではないと思いますが。それだけ都市の星を倒すという覚悟を固めるという意味で言う言葉です。
チャールズ事務所の話は、いつか必ず紐解いてみたいテーマの一つです。オリヴィエ、アストルフォ、ルノ、オジエ、ナモ……それ以外の隊員も。それぞれ違った個性がある分に、紐解きたい話もたくさんあります。

KDH
最初作業するときは、オリヴィエが当然部長だと思ってました。ぱっと見ても本当に強そうに見えたんですよ。後になってミリネが部長で、オリヴィエはローランと1:1をしていました。大きな比重を占めるってこと知っていたら、もっと愛情を込めてモーション2、3個ほど追加要請を出せばよかったと思いました。
卦の武器を描写する際、参考資料として柱状節理を見ながら作業しました。蹴りとしても使われ、拳はもちろん、刀、槍に変わる汎用性の高さを見て、やはり協会を総括するハナなんだなと思いました

ハナ協会 南部3課

ミリネ

ハナ協会 南部3課

ハロルド

黒い沈黙

チャールズ事務所、足りない俺に最後まで付いてきた11人のフィクサーが居たところ……。都市の北部だったから、結構服が華やかな奴が多かったよ。アストルフォの服を見て笑ったりもしたんだけどな。別れることはないかのように結構長い時間を共にしたけど、結局今はそれぞれの道を歩んでるな。予想していなかったわけじゃないよ。上手くやってるかってたまに思い出すんだけど、オリヴィエだけでも顔を合わせることができてよかったな。
ただ、目の前を見つめつつ刹那を楽しんでいたあのときのことを、たまに恋しくも思うよ。

cv ソン・スホ

年齢	33歳
性別	男性
身長	178cm
誕生日	5月 15日
性格キーワード	素直でない·冷静な·???
職業	1級フィクサー
趣味	料理
特技	素早い状況判断 様々な武器の扱い
好きなもの	パジョン·クッパ ハムハムパンパンのトースト
嫌いなもの	薄味の料理

いつもありがとう。
懐かしい感じがするな。

開発者のページ

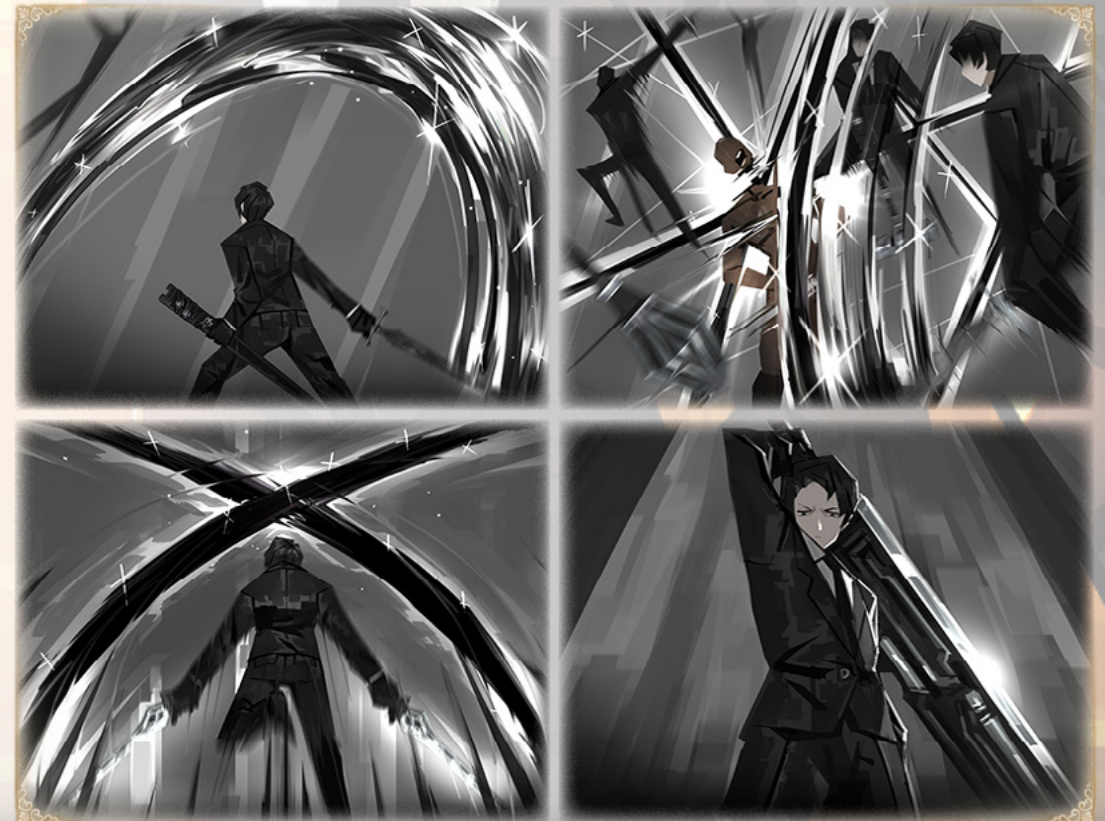
12種類の武器を一回以上使わなければならないのでモーションが多くて苦労した覚えがあります。コートやいかなる飾りすらない基本的なスーツの姿なのでモーションが少しでもぎこちないと悪目立ちしてしまい、テストを受けてるような気分でした。

KJH

黒い沈黙の手袋の役割は四次元ポケットだけではありません。
黒い沈黙が登場すると、手袋によって周囲の音が消え、黒い沈黙の武器を振り回す音だけが聞こえるという設定です。ロゴもこの意味を反映するためにパルスが沈黙する形で製作されました。赤い霧が広い戦場で戦う戦士なら、黒い沈黙は狭い空間で効率的に任務を進行する暗殺者のイメージです。

周りの音を消す黒い沈黙と音を鳴らす青い残響が出会ったとき、耳鳴りのような音が聞こえるという設定がとても好きです。これがローランと青い残響、もしかしたらアンジェリカとアルガリアの関係だと考えられる点もですね。

ローランのバトルページ演出は、普段から好きな「デビル·メイ·クライ」というゲームのコンボ攻撃をイメージしながら企画しました。ウェポンマスターローランのため、ものすごい数のモーションを描いて頂いたアーティストさんに感謝いたします。

黒い沈黙

残響楽団

彼らにとって音楽とは何なのでしょうか。ただ呼吸に響き渡るだけの甘美な旋律？それとも、自由へ踏み出す喜びをそのままさらけ出すための芸術？とある事実を知らせるための媒体？ どうでしょうね。誰かが理解できないやり方だとしても、自分と違う方法があろうとも、間違った方法などないはずです。少なくとも、この都市で是非を問うのは大して意味がないということを悟ったんですよ。

開発者のページ

SYJ
ユニフォームとロゴのデザインがとても気に入りました。このデザインのゆったりしたパーカーが出たらぜひ買いたいですね。

KJH
物語によく出てくる悪役集団をイメージして企画しました。ユニフォームで共通性を現わし、同時に個性的な姿で各自のキャラクター性のある集団です。大小はさておきローランの業報と繋がりのある人物です。

KJY
この時点からストーリーが止まらず、エンディングまで走っていく感じですね。とてもドキドキしながら作業した記憶があります。図書館にある指定司書とどうやって繋げればいいか悩みました。頭の中では大体まとまっていましたが、それを紐解くのが難しかった気がします。

LYM
短期間で6つの戦闘を企画しなければならなかったので、ずっと悩んだチャプターです。 残響楽団の素敵な公演BGMが流れるところでもあります。元々は10曲にしようと思ったのですが、日程上4曲に縮小されました。各キャラクターの担当楽器とキャラクター性が弱くなって残念でしたが、EIMから素晴らしいBGMを送っていただいたので幸せでした。BGMのプロトタイプを受け取ったとき、オズワルドのクラリネットが一人でめちゃくちゃ盛り上がってたのを思い出しましたwww

泣く子

フィリップ Philip

cv キム・ミンジュ

年齢	24歳
性別	男性
身長	175cm
誕生日	4月30日
性格キーワード	落ち着いた·平穏な·冷淡な
異名	泣く子
趣味	座って静かに瞑想すること
特技	節制力
好きなもの	特になし
嫌いなもの	特になし

幸せが奪われたからといって
悲しみが訪れるべきということではないですから。

開発者のページ

KDH 覚醒前の段階では攻撃モーションが軽いです。無感情に牽制するだけの感じで、覚醒後の段階は攻撃モーションが必死になっています。燃え残った灰のようだったフィリップの心にもう一度火がついたのです。

KJH 悲しみと絶望の色を帯びた火を使います。 現実がすでにもつれてしまい、手の施しようのない状態になったとき、背を向けて逃げ出してしまいたいという気持ちを抱いていると思います。

KJY 感情のかたまりの一部が図書館の中に眠っていて、口を覆った子供が抱いていた節制と無心だけが残ることになりました。しかし、フィリップが自責して後悔することは、もう多分ないと思います。自分が経験した不幸に意味を見出すことは重要ではないという事実を悟ったんだと思います。

LYM フィリップはストーリーの比重が高く、戦闘ギミックと演出で大変悩みました。泣く子供になってから冷えていたフィリップが、司書たちと剣を交わしながら、高まった感情で再び燃え上がる姿を見せたかったんです。フィリップの陰鬱なチェロの演奏と一緒にお楽しみくださ〜い。

泣く子
フィリップ

歯車の教団

エイリーン Eileen

cv イ・ボフィ

年齢	22歳
性別	女性
身長	195cm (歯車を除くと174cm)
誕生日	10月29日
性格キーワード	従順な·狂的な·頑固な
異名	歯車の教団
趣味	歯車の音に耳を傾けること
特技	共感
好きなもの	歯車
嫌いなもの	歯車を否定するもの

どうか分かってください。
独りでは最後まで回れません。
いつかあなたは挫けてしまいます。

開発者のページ

MJY 宙に浮くとき自然に、そして神聖に見えるよう頑張りました。

KDH 広域モーションは後光がさすエセ教祖のような感じで表現しました。光は神聖だが、シルエットそのものは怪しい歯車の教団の教主らしく。

KJH 着実に回りながら考える歯の力でこれから起こる多くのことが予測することができます。血染めの夜とは違う方法で人を操ります。その方法とは、脳に歯車を入れることです。

JMJ エイリーンとの初めての出会いでした。私が見たエイリーンはエセ教祖の感じが強かったです。そのため、ページもエセ宗教を参考に構成しました。エイリーン自体の戦闘力は強くなく、武闘派というよりかはサポートと教祖らしさを見せようとしました。余談ですが、初めて作業したメインのキャラクターなので、かなり愛情が湧きました。

KJY エイリーンのシナリオは、企画チームにいらっしゃるカン·ウンセさんが代わりに作業してくれました。他の方が書いた文章を読むのはとても楽しいことです。人がいくら賢くて創意的でも、すべての人の考えを同じにできないように、エイリーンとイェソドの物語を読みながら、こういう考えもあるんだなと思いました。

KES 文章を書くとき、できる限りエイリーンにハマろうと努力しました。私がエイリーンならどんな気持ちだったんだろう、どんなことを言ったんだろうという風に。私とはあまりにも違う人物にどんな風に感情移入をするかによって、話も異なってくる気がします。そういう部分では物足りなさがたくさん残ったエイリーンです。

歯車の教団
エイリーン
歯車の信者

8人のシェフ

グレタ Greta

cv キム・スヨン

年齢	47歳
性別	女性
身長	191cm
誕生日	4月4日
性格キーワード	野心満々な・執拗な・潔い
異名	8人のシェフ
趣味	新しい調理法の開発
特技	味見・材料の下拵え
好きなもの	食感が変わった食べ物
嫌いなもの	ソースの掛けすぎ

料理の中にどんな材料が入っているのか
誰も気にしない。美味しければね！

開発者のページ

MJY コアページの外形の中で一番相対的に異質感が出るようにしました。一番のお気に入りです。

LYM グレタのバトルページコンセプトは「グレタのたのしいお料理の時間」です。どんな料理が出るでしょうか。料理するというよりかは貪り食う方向性でギミックが組まれたのでちょっと物足りなかったです。

KDH 体が大きくなりましたが、R社のサイチームと似たケースです。元々大きいキャラクターなのにSDでそれを強調しようとしたんですが、やりすぎたかもしれません。

SYJ ストーリー序盤の8人のシェフについて語られた部分でかなり怖いキャラクターを予想しましたが、意外に親しみが深いイメージに仕上がりました。もちろん私を食べようとしなければです。

KJH 果てしない食い意地で相手を食べ尽くします。食べながらも食べたいという気持ちから、全身に口が生まれました。

KJY グレタという名前の語源は真珠という意味を持っています。名前の通り白い子でもありますが、貝が自分と違う異物が侵入するのを受け入れ、最終的に作り出すのが真珠という点でグレタを思い浮かべてみたりしました。グレタがよく言ってた食べ物の代わりに他のものを入れるならどうだろう？というのが真珠の話の延長線です。

8人のシェフ
グレタ

ブレーメンの音楽隊

ブレーメン Bremen

cv ヒーホー・コッコ・ワウ

年齢	(平均)33歳
性別	???
身長	190cm
誕生日	???
性格キーワード	意地悪・心配性な・獰猛な
異名	ブレーメンの音楽隊
趣味	一緒に協奏の練習すること
特技	協力
好きなもの	サラダ・米飯・カルビ
嫌いなもの	カルビ・サラダ・米飯

キャンキャキャ〜ン！！
ココッコッ！！！
ヒン！！！

ブレーメン

LYM それぞれの頭ごとに違うコンセプトがあるブレーメンです。ブレーメンの音楽隊のバフ、デバフの能力を極端に生かした戦闘を企画してましたが、プレイの面白さの面でやや物足りなさが残ります。

KES それぞれ違う個性が溶け合って一つのブレーメンになった……凄くカッコよくないですか？

KJH 自分の体を楽器として使いつつ、声を上げて演奏します。3人の願いが一致したので、一体としてねじれました。

KJY 一つに融合したとはいえ, 実は声をよく聞いてみると3人の性格が垣間見えます。疑い深く怒りっぽいコッコ、軽くて人をよくあざ笑うヒーホー、重厚だが断固として力強いウワまで……。

他のシナリオでは楽団の話を中心に紐解きましたが、残念ながらこの人たちは喋れなくて……ネツァク一人で話をする方向になりました。ネツァクはある程度ブレーメンの意見をよく理解できたと思います。あ、独り言ではないと思いますよ！ブレーメンは、確かに知りたいことを聞いて、返事もしましたからね。一応言葉は理解します。

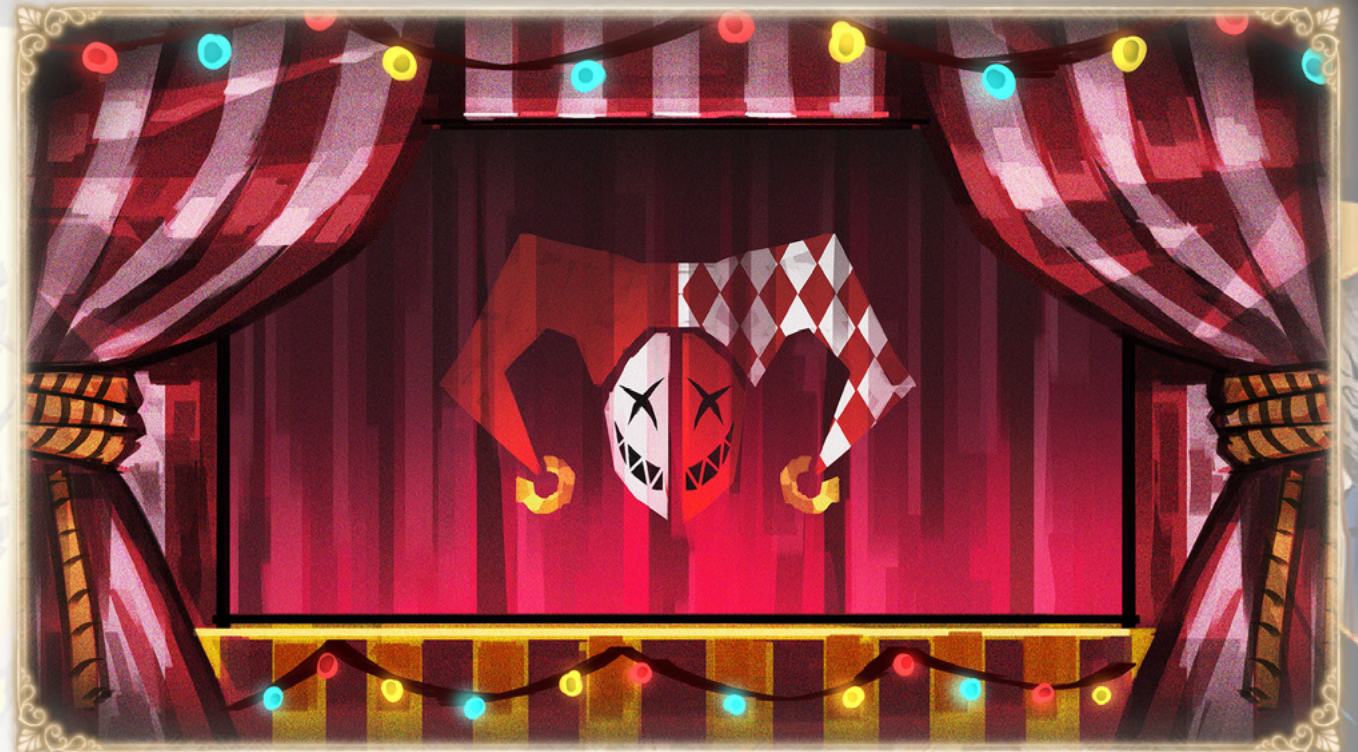
8時のサーカス

オズワルド Oswald

cv キム・ミョンジュン

年齢	???
性別	???
身長	176cm
誕生日	12月1日
性格キーワード	散漫な・好奇心旺盛な・楽天的な
異名	8時のサーカス
趣味	ボール13つでジャグリング 団員たちの前で公演すること
特技	奇抜なアイデア 技術の早期習得
好きなもの	笑い・団員たち
嫌いなもの	悪い涙の友達

ここに住む人たちはみな道化師！
道化師はお互いの笑いを食わなければ
生きていくことが出来ないのですよ？

開発者のページ

KJH
人の心をほじくり返して曝け出させることで一つのショーを演出します。ねじれを作り出すにことに最適化された能力です。

LYM
オズワルドの活気を生かすため、様々なサーカス道具で攻撃するモーションを企画しました。アーティストさんがまさにオズワルドそのものを描いてくださって感動しました。オズワルドの回避モーション、本当にかわいいです。

KDH
愛情を持って作業したキャラクターです。特にモーション作業をするときが本当に面白かったです。 企画チームの方でしっかりと方向性を定めていただいたので、楽に作業できたと思います。

回避モーションのときに指でピースを作ったり、移動するときに同じ側の手足が出たり、被弾モーションのときに精一杯オーバーリアクションを取ったり、作為的に見えるかもしれませんが、キャラクターの個性がはっきりしているおかげで自然なのがオズワルドならではの魅力だと思います。

KJY
自分が振り掛ける香りを選ぶときは、ただ自分だけを考えながら選ぶという点が好きです。他の人がこの香りをどう思おうが、一番大切なのは自分の選択ですよね？自分自身が望むことを一番よく知ってこそ、その分満足できる香りを選ぶことができます。ゆえにこれは中身を包み隠すわけではなく、ありのままの自分を曝け出してめかし込む方法でもあります。このような点がオズワルドの考えるねじれと関連付けることができると思いました。

8時のサーカス
オズワルド
刃さん
人魚さん

狼の時間

ターニャ Tanya

cv チョン・ジソン

年齢	40歳
性別	女性
身長	191cm
誕生日	1月16日
性格キーワード	無節制な･衝動的な･自信のある
異名	狼の時間
趣味	喫煙･戦い
特技	格闘･強靭な身体
好きなもの	金のアクセサリー･焼き鳥
嫌いなもの	弱さ･臆病者

私がお前よりも
強いということを証明すれば終わり。
どんな飾りも偽りもなく、純粋だ。

ターニャ

開発者のページ

ターニャSDの作業をするとき、頭を従来のSDの頭に合わせて丸め、マズルを短く描いたら、みんなチワワだと言いながら笑われたので恥ずかしかった覚えがあります。アートディレクターさんにフィードバックしていただいたことで良くなりましたが、SDだからといって短めに描かなくてもいいことを学びました。

私が一番好きなキャラクターです。オオカミはかわいいですから。:)

中指幹部出身です。より強く、早くなりました。戦闘力だけはゲブラーと互角のようです。

ターニャが話す2つの暴力に関する話は、いつも考えていたテーマでした。両者は何が違うかについてです。それを言葉で表現するのはちょっと難しかったですが……。

ゲブラーとかなり似ていながらも、少しの違いで分岐したキャラクターだと思います。実は、残響楽団と指定司書は対立していますが、お互い似ている部分の方が多そうですよね？

ゲブラーも一人で戦おうとしたら十分戦えたんでしょうけど、指定司書たちと一緒にいるのははっきりとした理由があるのでしょう。ターニャはなぜそんな面倒なことをするのか理解できません。この点をゲブラーが指摘してくれるセリフを入れたかったんですが、ゲーム上の言語の階はゲブラー一人で処理することが多くて……泣く泣く消すことになりました。

人形師

ゼホン Jae-heon

cv パク・ジュグァン

年齢	35歳
性別	男性
身長	187cm
誕生日	6月22日
性格キーワード	真実の・自嘲的な・協調的な
異名	人形師
趣味	人形の構想
特技	精密作業
好きなもの	人形
嫌いなもの	切れない糸

どうしても外には見せられなかった感情を
人間の肉で包んで形にするんだ。

開発者のページ

KJH 自分だけが使用できる特殊な糸を使用します。この糸で人々の肉体を縫い直して人形を作ります。

LJH アンジェリカ人形のSD作業をするとき、武器を既存の立ち絵と同じ剣で作ってたのですがディレクターさんから軽そうだから重そうな武器で新しくデザインしてほしいと要請されました。日程がぎりぎりだったので急いでデザインしたんですが、幸い通りました。

KES 子どもを失った痛みがどんなのかは正確に分かりませんが、人形を作りながら忘れたかったのではないでしょうか？余談ですが、人間の姿のゼホンは白髪がとても魅力的です。;;

LYM 衝撃のアンジェリカ人形が出るパートです。ゼホンは人形師なのでほとんど動かず、反撃ダイスを主に使います。おかげさまで、戦闘テストでものすごく頭を使いました。その結果、人形たちのダイスと反撃ダイスのコストをかなり下げることになりました。;_;

KJY ゼホンというキャラクターが人形に執着する理由は何だろうかと悩んだ気がします。普通は表向きの美しさに惹かれることが多いじゃないですか？ところがゼホンがいくら息子を失って狂っても人形の外見を愛しそうにはなかったです。
余談ですが、ゼホンの息子は血縁関係がないと思います。路地に捨てられた子供を見つけて連れてきた気がします。少しは無謀で衝動的な選択でしたが、後悔はしていないと思います。

人形師
ゼホン
アンジェリカ人形

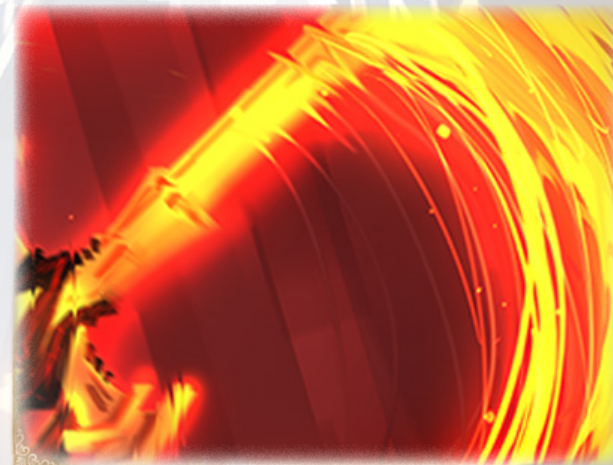
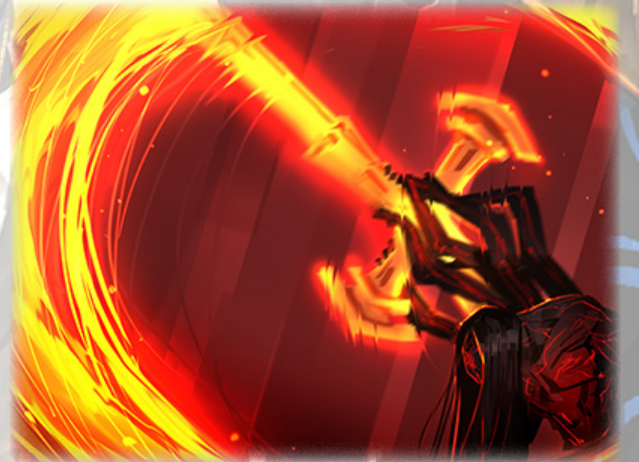
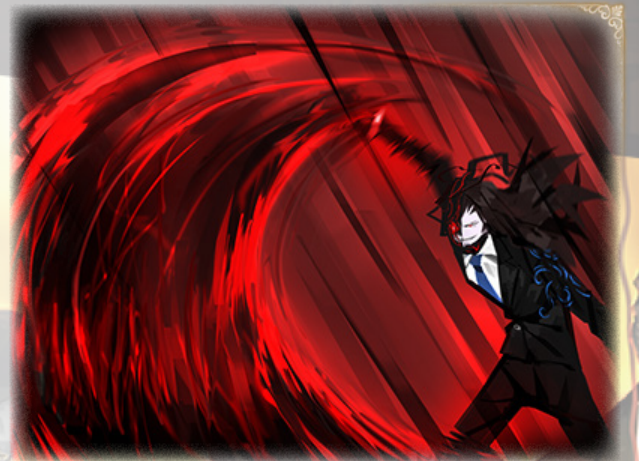
血染めの夜

エレナ Elena

cv ユン・アヨン

年齢	???
性別	女性
身長	172cm
誕生日	6月16日
性格キーワード	狡猾な・シニカルな・自由奔放な
異名	血染めの夜
趣味	昼寝
特技	狩り
好きなもの	渇きを癒せるなら何でも
嫌いなもの	犠牲・渇き

私たちはお前たちと同じ人間なのに。
ただ、姿かたちが違うだけだ。

開発者のページ

KES アーティストの方々が作業してくださったエレナを見たとき、本当に魅力的だと思いました。余裕のあるまなざしや吸血鬼みたいな感じを考えてたんですが……本当に格好よく表現していただけた気がします。:)

LJH 残響楽団メンバーのSDをそれぞれ誰が描くか配分するとき、エレナは私が作業したいと企画者の方に要請したキャラクターです。エレナに対する愛情もありますが、日程が切迫していたので、以前に描いたリソースを活用してエフェクトを描く時間を短縮できそうだったんです。時間は効率的に使わないとですね！

KJH 都市の深いところに彼らだけの社会を形成している吸血鬼の題材が好きです。エレナは、血を利用して相手を操り、肉体を再構築します。愛の町とトマリーもエレナの能力で血と肉がも絡まることになりました。

KJY エレナは端からからそんなに残酷ではなかったと思います。おそらく、最初に感じたエレナの葛藤が、知らず知らずに自分を抑えつけたまま長い時間が過ぎてしまい、その間に積み重なった感情がねじれたのではないかと思ってます。

血染めの夜
エレナ
朱色の十字

昨日の約束

プルート Pluto

cv クォン・ソンヒョク

年齢	43歳
性別	男性
身長	184cm
誕生日	5月11日
性格キーワード	上品な･懐疑的な 融通のきかない
異名	昨日の約束
趣味	あるが信じない
特技	操作･まやかし
好きなもの	あるが信じない
嫌いなもの	あるが信じない

目を閉じて、一生嘘偽りのない
新しい世界を眺めることができるのであれば……
私は喜んであの方を信じます。

プルート

開発者のページ

企画初期にプルートの魔法は一体何かについてたくさん悩みました。玉虫色みたいな魔法……悩んだ末、ストーリーに登場した契約書と魔法陣を中心に戦闘コンセプトを決めました。契約書の能力は、私がやってみたかったロマンデッキをサポートするコンセプトにしました。

契約と対価を通じて魔法を使用します。契約の条件が難しく、代価が重ければ万能に近い能力を使うことができます。相手の自発的な約束と願いの心をリソースとして現実を操作します。

KJY

少し突飛な話かもしれませんが、たまに横になっていると、この全てが幻想ではないかと異質感を感じる時があります。実は私が見たいように見てるだけなのはないか……目を瞑ってまた目覚めると世界が消えていたり……実は私は家で横になっているのではなく、道端で横になっているような想像です。プルートのストーリーを作成する際の参考にしました。

収録の際、様々な感じで演じてもらった記憶があります。若いトーン、いけ図々しいトーン、ずうずうしいトーン、硬いトーン……。最初は冷たくて硬いトーンかなと思ってましたが、今のプルートは紳士的な面を持つ上品な悪魔の声になりましたね。余談ですが、ローランの過去の回想に出た詐欺にあったフィクサーはプルートで合ってます。こんな風に、ローランと残響楽団は少しずつ関係があります。

青い残響

アルガリア Argalia

cv ファン・チャンヨン

年齢	39歳
性別	男性
身長	183cm
誕生日	1月1日
性格キーワード	創造的な・帮助する・欠乏した
職業	~~1級フィクサー・特色 青い残響~~
趣味	無地のパズルを合わせること
特技	話術・絶対音感・筆記体
好きなもの	特になし
嫌いなもの	静寂・狭い空間

この都市の歌がフィナーレを
控えているから……
お前はお前たちのストーリーを守らないとね？

開発者のページ

シンボルを作る時、かなり苦労したやつの中の一人です。シナリオ上、重要な役割を担っているので、きれいに作りたかったんですが、思ったより鎌の形と残響の感じのマッチングが思い通りにならないんです。未だに心残りな作業の中の一つです。

紫の涙戦前の台詞を初めて読んだとき、会話が穏やかに続き、アルガリア特有のイカれ具合と鋭さが現われた「君の子は４０年も前にくたばっただろ。」という台詞のため、収録日を指折り待っていたことを思い出します。一体あの絶妙な緊張感をどのように生かすか知りたかったんですよ。収録が終わってから、声優さんの熱演に感嘆した記憶があります。

本当に微細ですが、非常に速い速度で超振動する鎌を使用しています。青い残響が荒らしていったところには、こだまのような微細な震えが残ります。音が残る現象と、残っている香りという残響/残香(ザンヒャン)の内包する2つの意味が好きです。

KJY

アルガリアとアンジェリカは双子です。12月31日、1月1日。そして、それぞれの誕生花は不滅と希望です。実のところ、自分よりは相手にもっと似合う意味を持っています。
ウベルトはシャルルマーニュ伝説(原作)で、潜入したアンジェリカが、アルガリアの名を隠すために紹介した名前から取ってきました。ここでは研究所にて、アルガリアの本当の名前の代わりに呼んでいた偽りの名前という設定に変わりました。あ、豊かにするという意味もあります。アルガリアは当時センスがないねと言っていましたけど。

青い残響
アルガリア

黒い沈黙

黒い沈黙 Black Silence

cv ソン・スホ

年齢	33歳
性別	男性
身長	176cm
誕生日	5月15日
性格キーワード	復讐を望む・冷静な 完全には信用できない
職業	…
趣味	…
特技	…
好きなもの	…
嫌いなもの	…

お前も別の考えを抱かずに
ただ、自由と復讐に対する欲望だけ
抱いてくれればいい。

開発者のページ

KHN

アンジェリカの幻影は、ローランが生前のアンジェリカを真似る感じにして、と要請されました。参考資料にも他のチームメンバーが完成させておいた黒い沈黙がありました。敵に立ち向かって戦う姿に、似た感じを与えたかったのです。

LJY

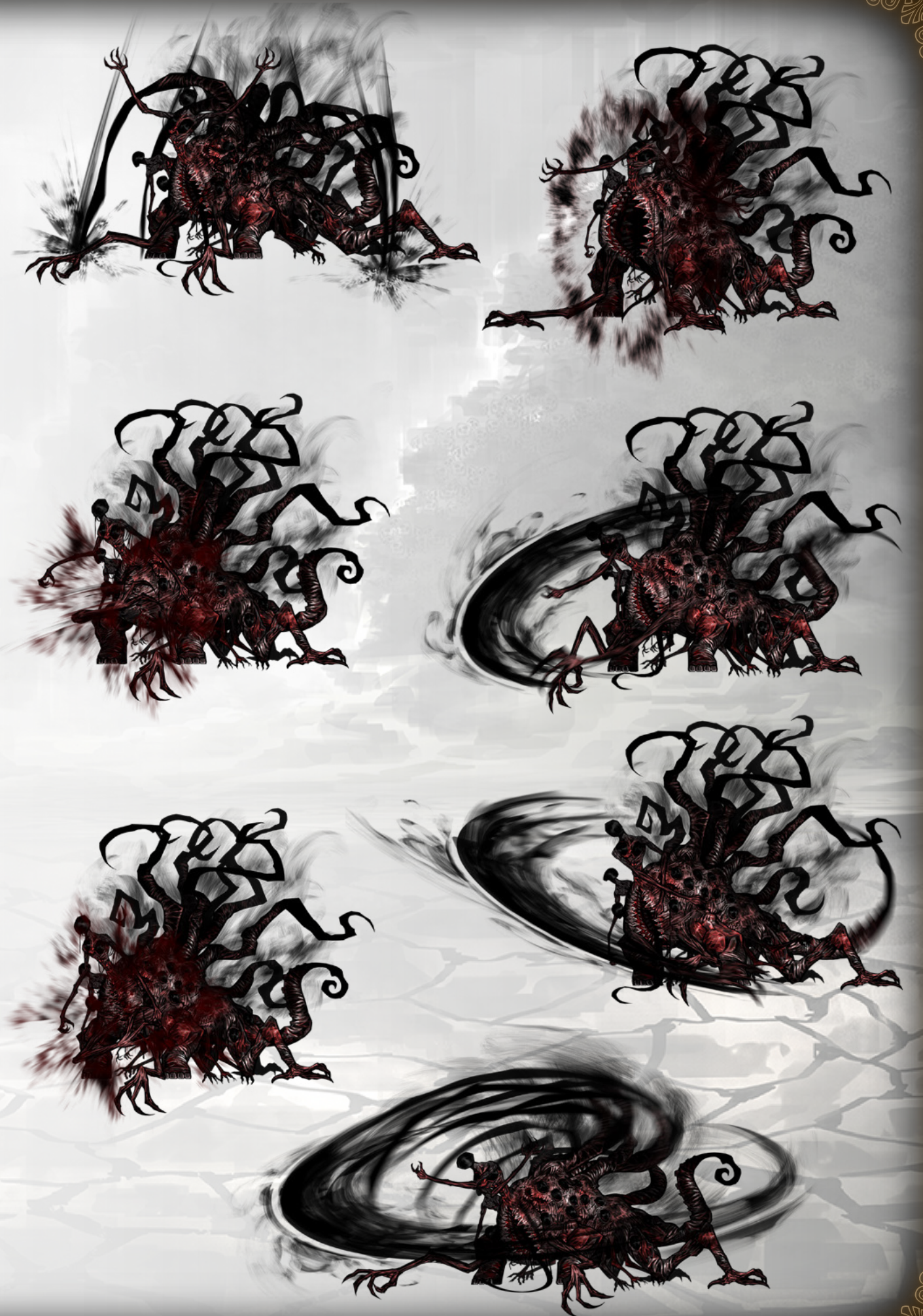
すべての舞台が、過去に囚われて苦しむローランの絶叫が表層化した接待でした。そしてプログラミングチームは沢山のバグに囚われて苦しんだ接待でした。でも、結果的にラスボス級である黒い沈黙戦の作業に見事選ばれた感じがして嬉しいですね！

KJY

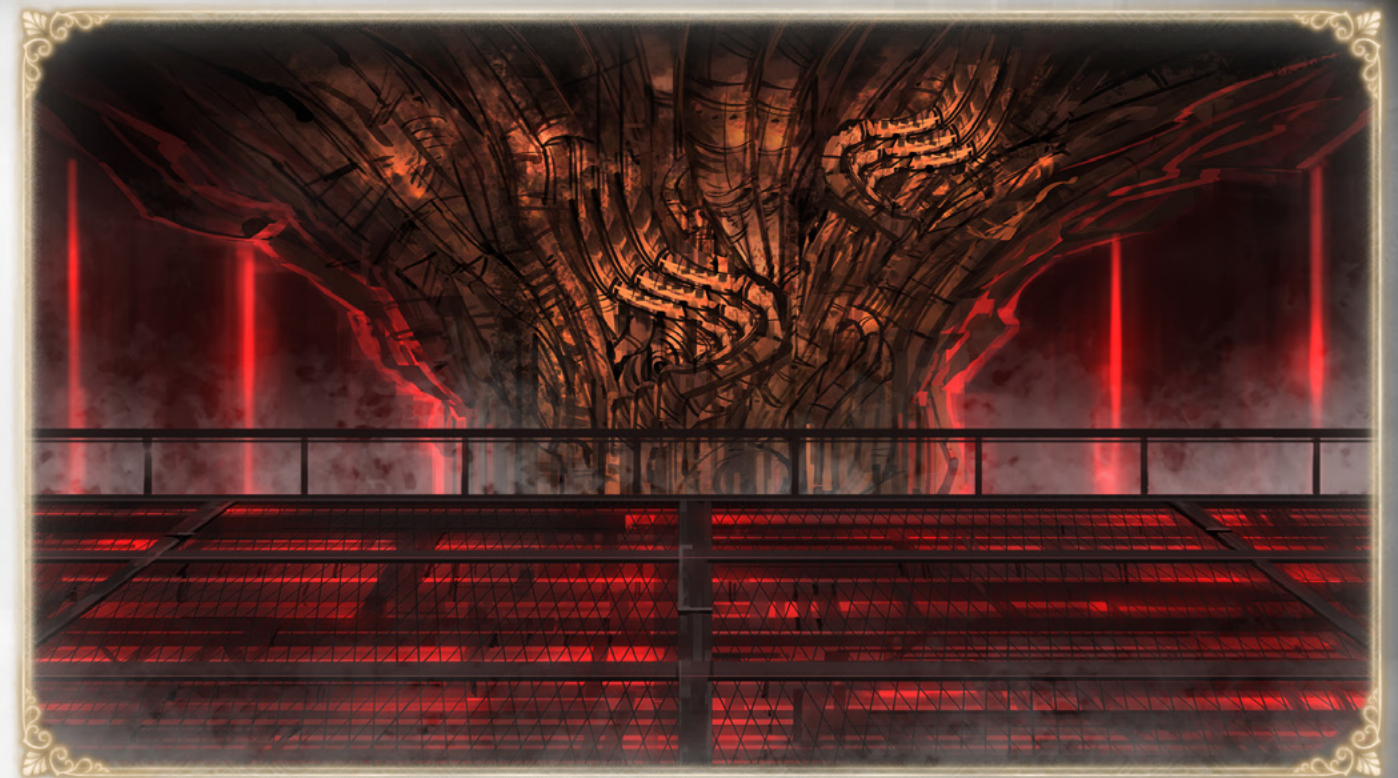
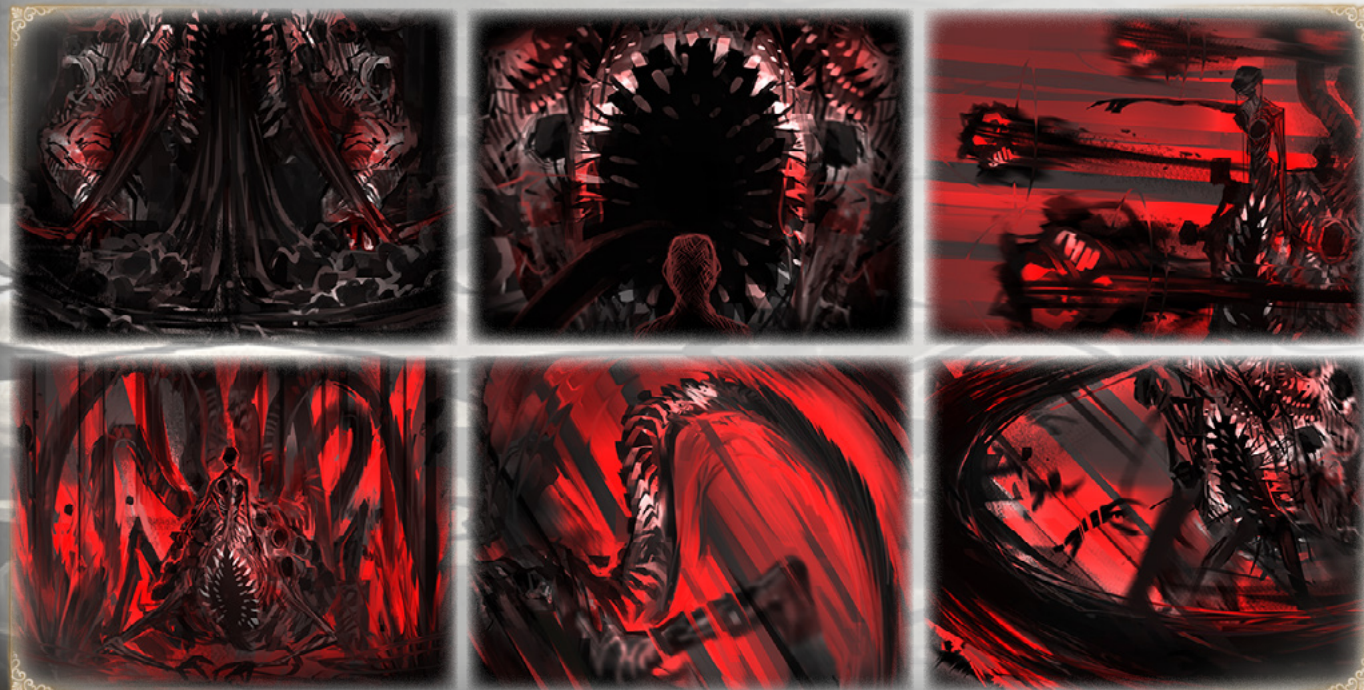
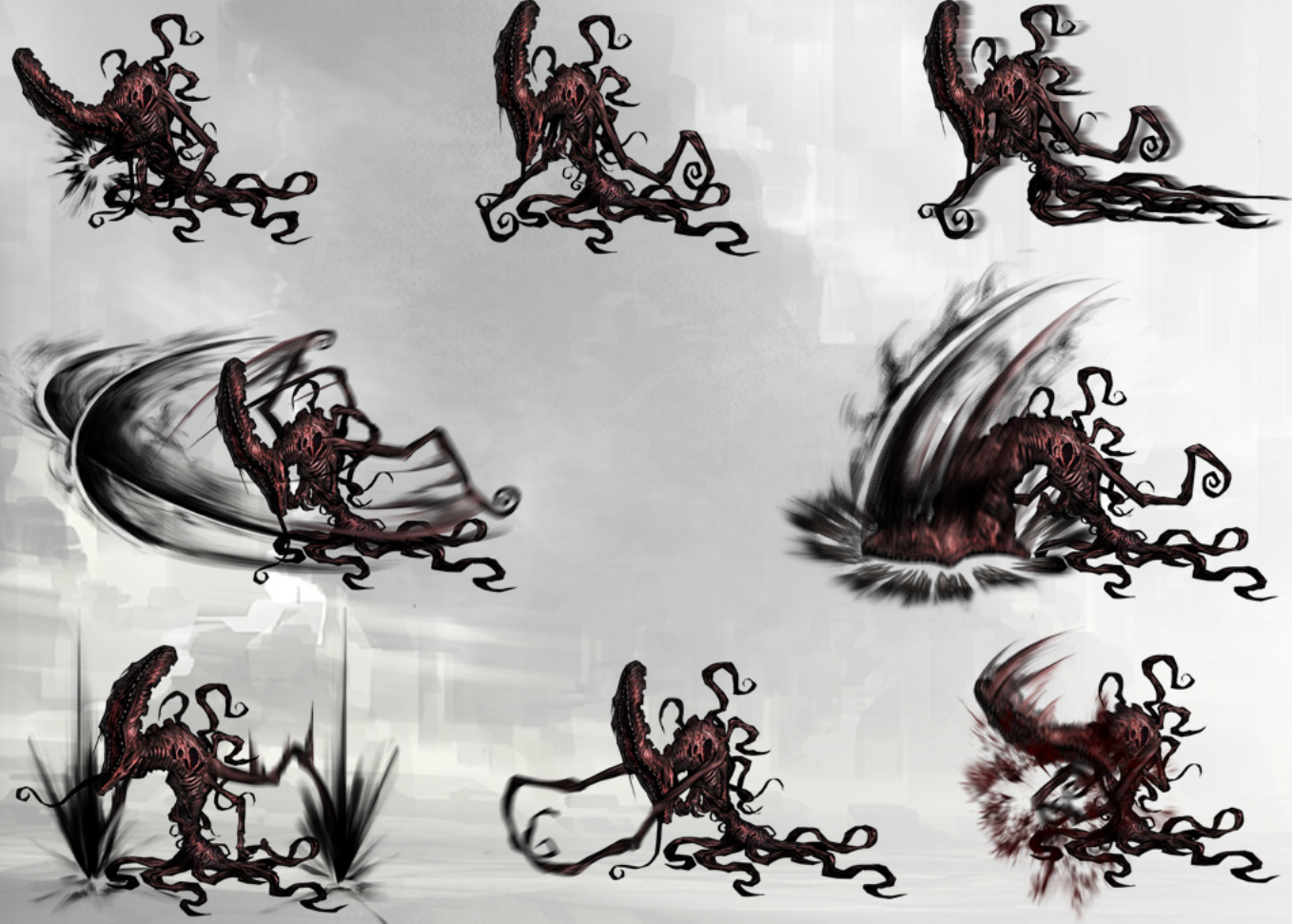
ローランはいろんな意味で後ろだけを眺めるキャラクターでした。サルヴァドールと初めて会ったときも不安で、何度も後ろを確かめていたらやられそうになりました。しかし、ローランが過去に一度だけ前を見た場面があり、それがアンジェリカに会ってローランに変化が生じた部分だと考えました。そんなアンジェリカが消えた今は、再びその過去を思い浮かべながら、後ろを眺めていますが。

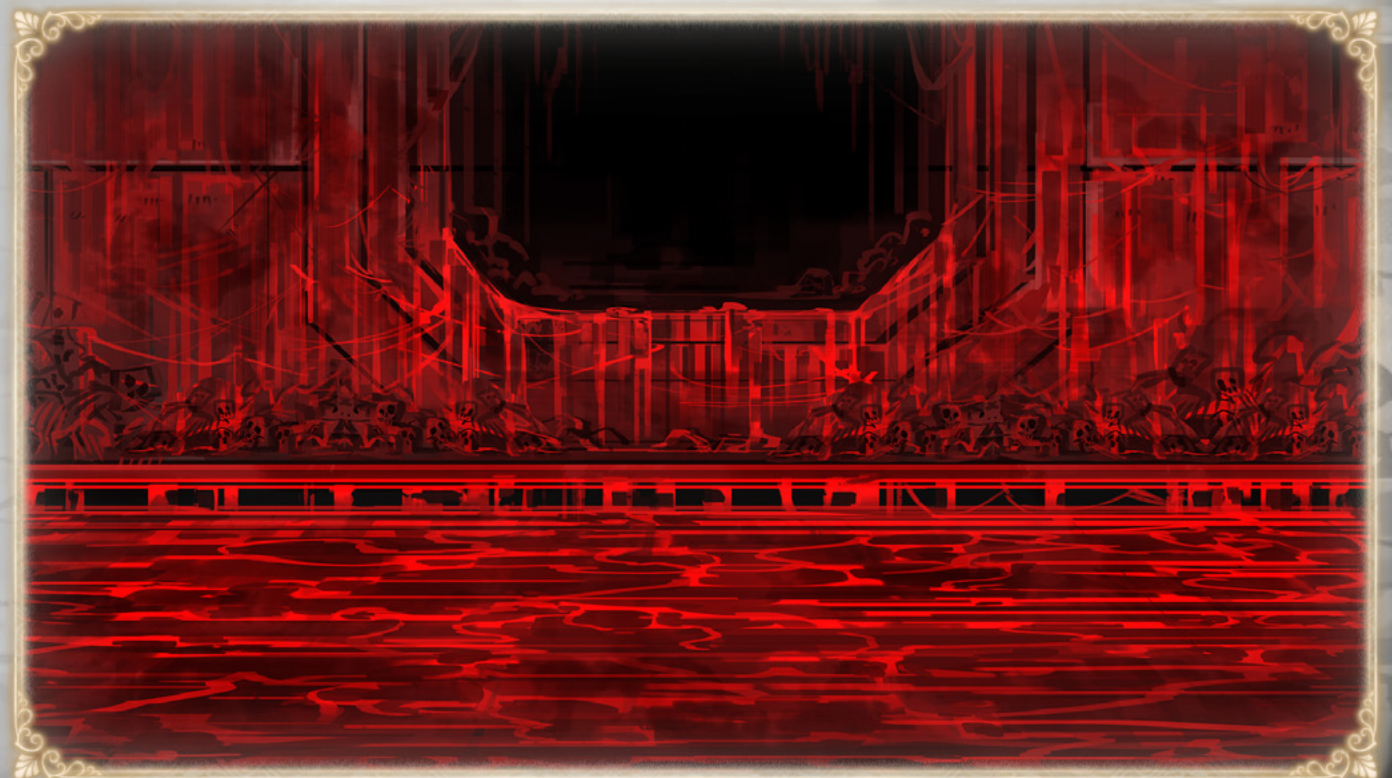
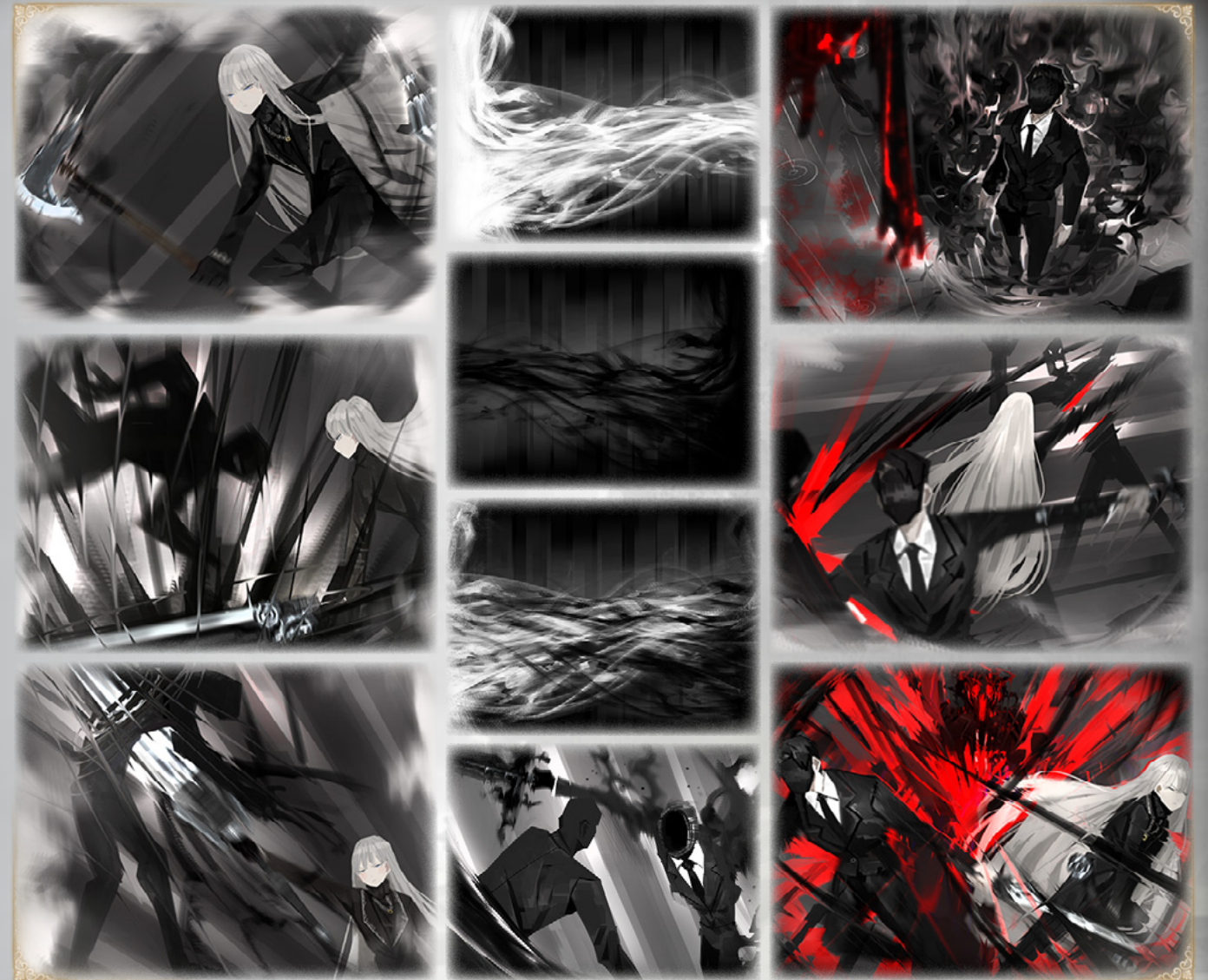
ローランにとってアンジェリカは幸福と同時に大きな苦痛を与えた天使です。ローランは天使を喪った哀しみに彷徨いつつ、また新しい天使に出会います。アンジェラはローランにとって苦痛の原因でありながら、彼にどうやってでも生きるべき理由を与えた天使です。そしてこの歌はその天使を自らの手で殺すことにして何も残さない、ということを表現したとGone Angelsを制作するときにMiliさんがおっしゃったことを思い出しました。

黒い沈黙

黒い沈黙

ローラン

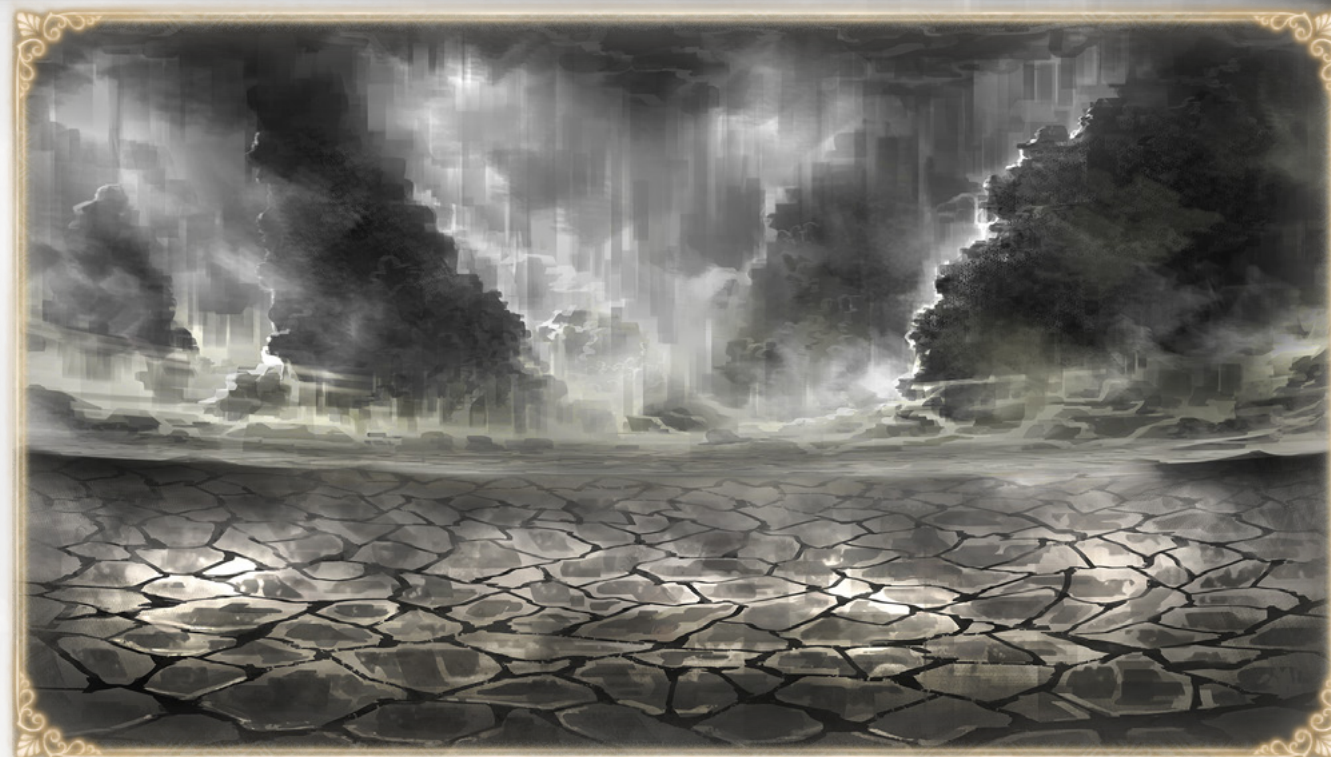
黒い沈黙

煙の副産物

ローラン

黒い沈黙
アンジェリカの幻影

黒い沈黙
ローラン

黒い沈黙

怪物のフェーズを実装したんですが、最初に要求されたサイズで実装したらダイスが画面外に出て笑い、断罪のようなメカニズムの技を受けるとき、風船のように動いたせいで2回笑いました。

黒い沈黙の第2フェーズは煙戦争という要素を利用してページと舞台を構成しました。演出的な問題のため、ダイスの破壊を入れました。テストした内容の割に早く死ぬので、もっと強くても良かったのではないかと思いました。

黒い沈黙の最終フェーズテキストは、アンジェリカに独り言のように投げかける言葉です。ただし、アンジェラへの言葉でもあります。今のローランが復讐を前にして言う言葉でもありますが、いつも振り返りながら悩んできた話でもあります。

3フェーズは、ねじれたローランがアンジェリカと一緒に戦った記憶を思い出す悲しいフェーズです。 2人の「連携」をお見せしたくて特殊演出、正攻法、揺らぎなどの企画段階でたくさん悩みました。4フェーズは、すべてを失ったローランが過去を思い浮かべ、空しさと苦痛を感じる姿を生かそうとしました。この部分を好んでくださって嬉しかったです。

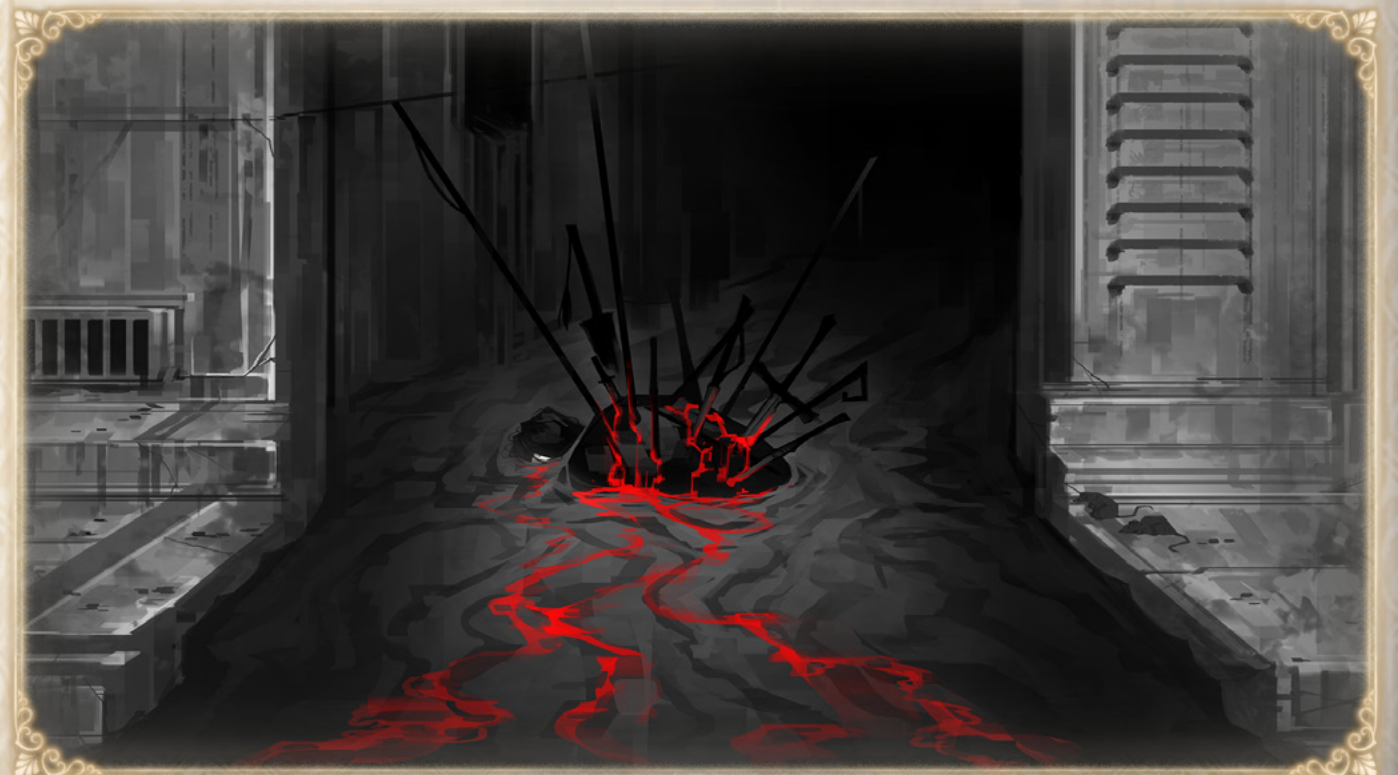
分岐点

ローランを赦さない。この痛みすらも抱き、自由に向かって歩み出す。

ローランを赦す。全てを手放したまま、ただ元通りに戻す。

分岐点

アンジェラを赦さない。これを最後に復讐を果たす。

総記の階　最終ストーリー

アンジェラを赦す。

・
・
・

本当にこのまま全てを手放しても大丈夫なの？

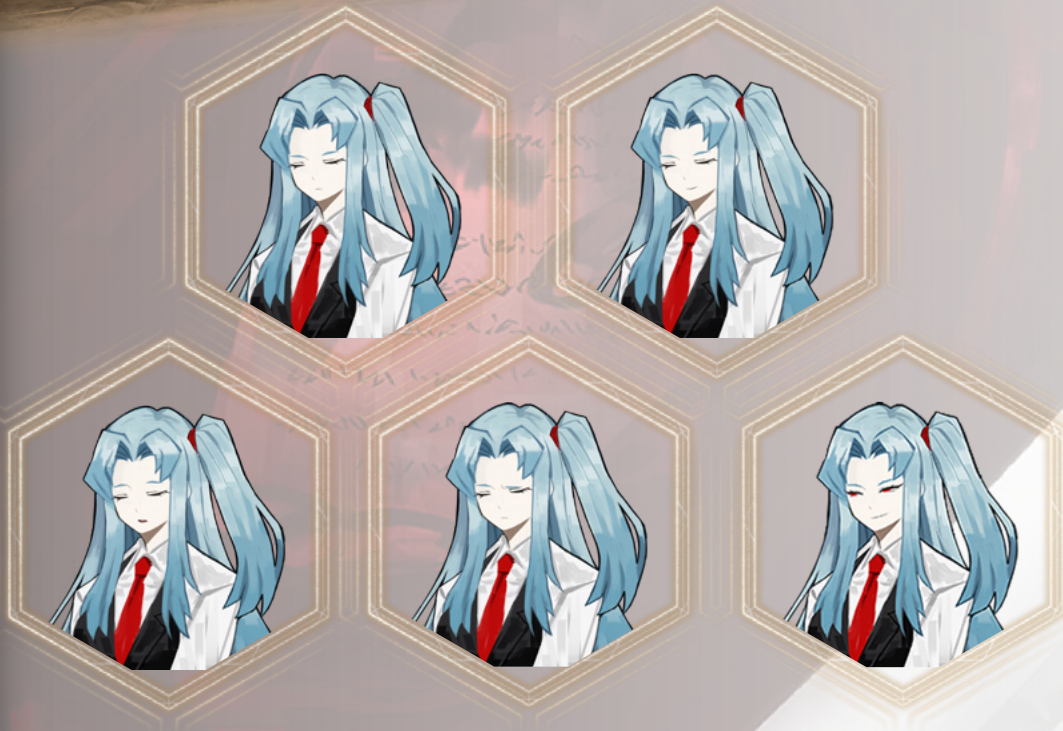
熱望する心臓を作業しながら凄く苦労した記憶があります。描写自体が難しいものもありますけど、デザインからして不憫ながら気持ち悪かったです。特に、血管の作業をするとき、目に赤い光がちらついて集中しづらかったです。

それに比べ、雪の女王は本当に作業が楽で幸せでした。デザインも本当に可愛くて、雪と氷というわかりやすいコンセプトがあったのでスプライトエフェクト作業が滞りなく進みました。

LYM

以前の完全開放を企画しながらアンジェラの過去についていろんなことを考え、早い段階でコンセプトが決まりました。各フェーズはカルメンが死んだ時点、アンジェラを作る過程、ロボトミー社でのループ、ロボトミー真エンド後に一人残ったアンジェラ、アンジェラがAに否定された瞬間の象徴です。最後の作業だったなので全ての方々が最高の力量を見せてくださったチャプターになりました。

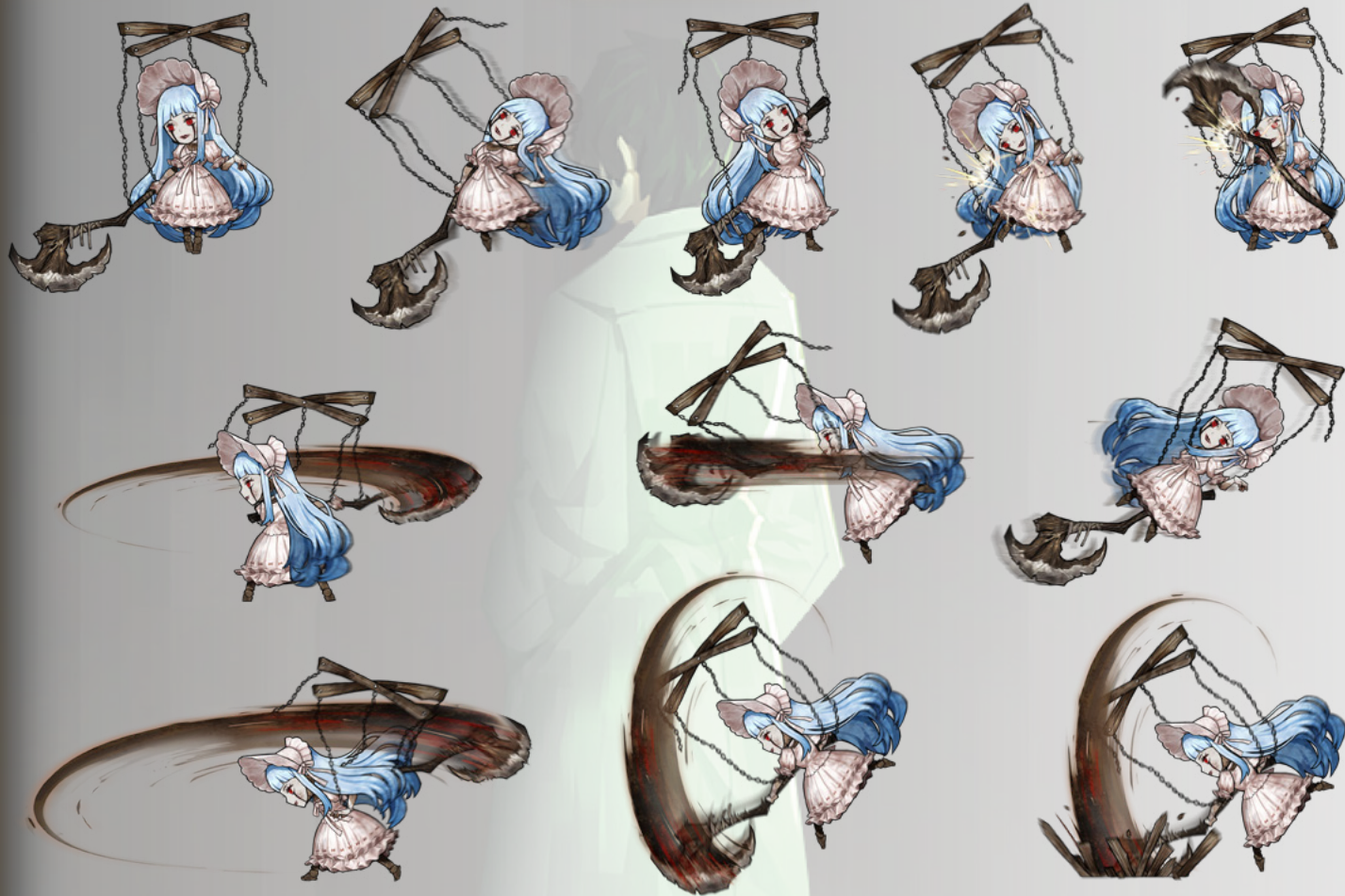
戦闘ごとに背景に浮かぶアンジェラのテキストは、指定司書から学んだ美徳をもとに作成しました。美徳が順番通りに入っているわけではないですけど。カルメンの台詞はアンジェラが過去に感じた感情を表わします。揺らぐことなく一つずつ勝ち抜く姿を見せたくて、戦闘状況によってテキストが変わる演出を特別にお願いしました。

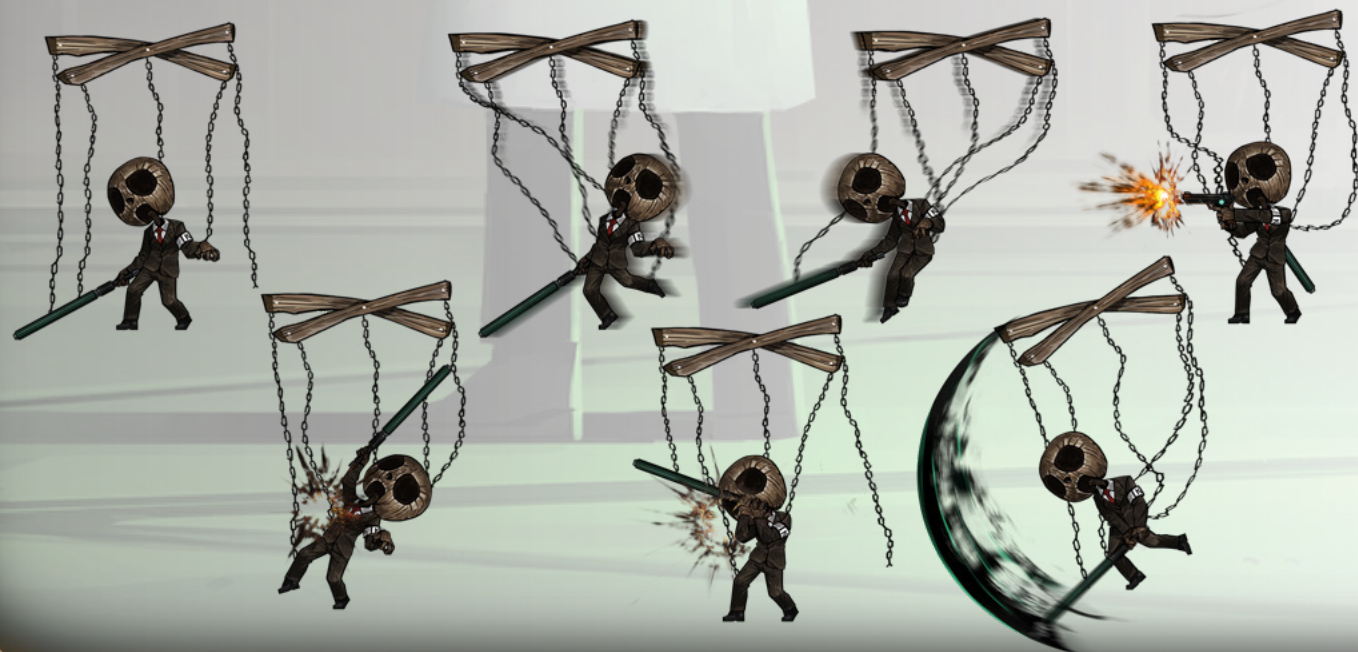
カルメンのカチューシャのキャラクターはコミで合ってます。アインからもらった一番大切なプレゼントです。

総記の階 最終ストーリー
リストカッター
・
・
・
生きたかった。
私は誰よりも生きたかった……
そして、そのときになって初めて
後悔で身を震わせた。

熱望

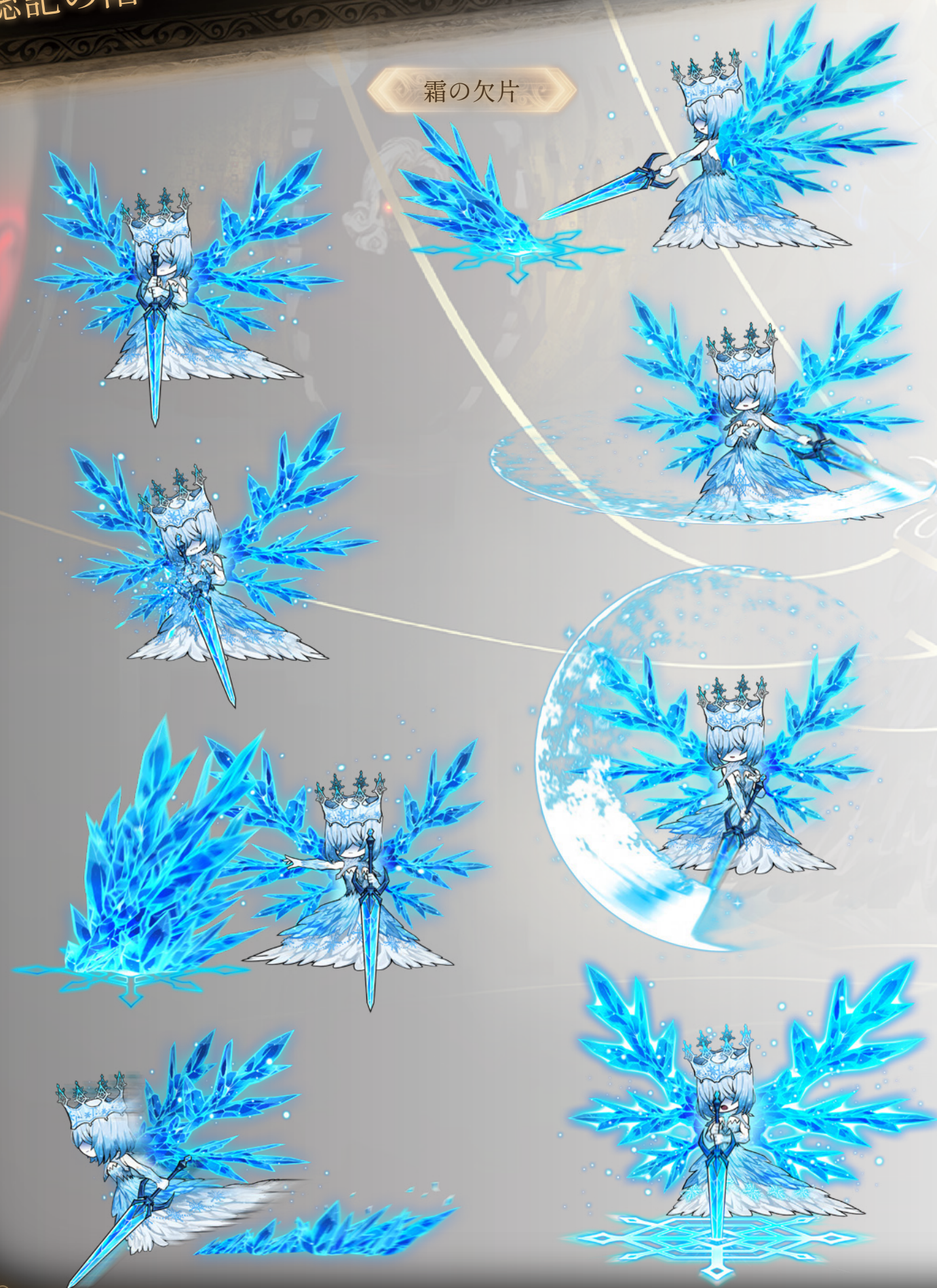
アンジェラ。
結局、私も同じ人間よ。

私はみんなのために
犠牲になること以上に良い結末は
無いと思っていたけど……
違った。

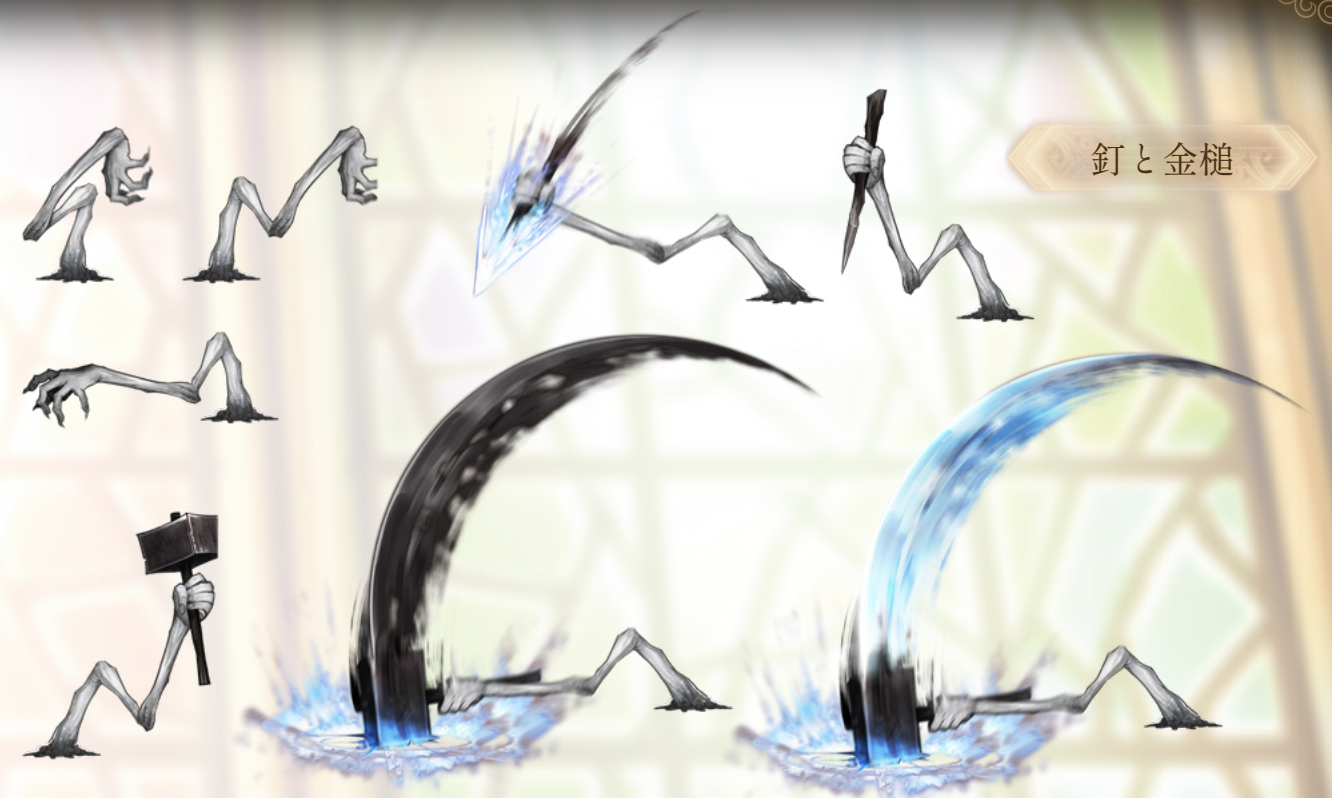
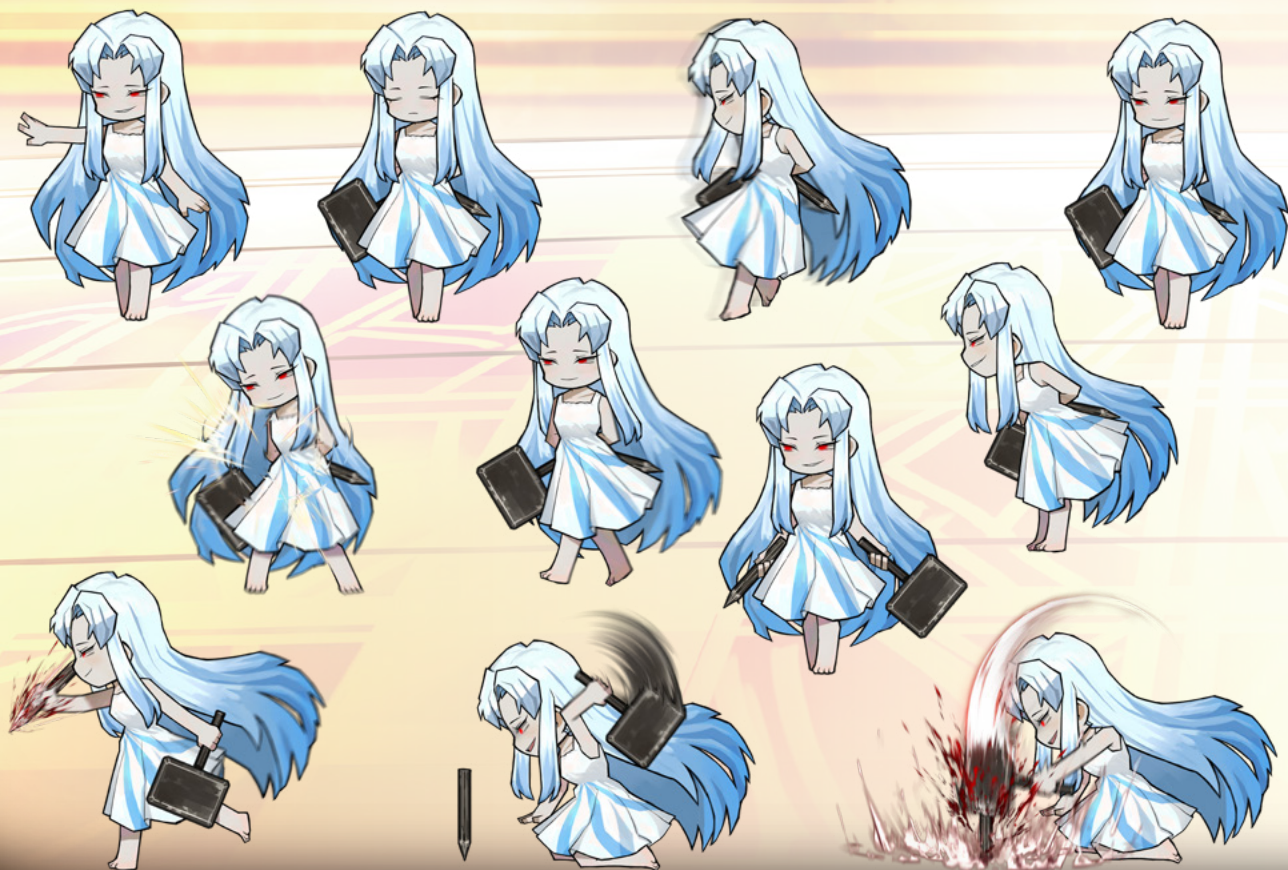
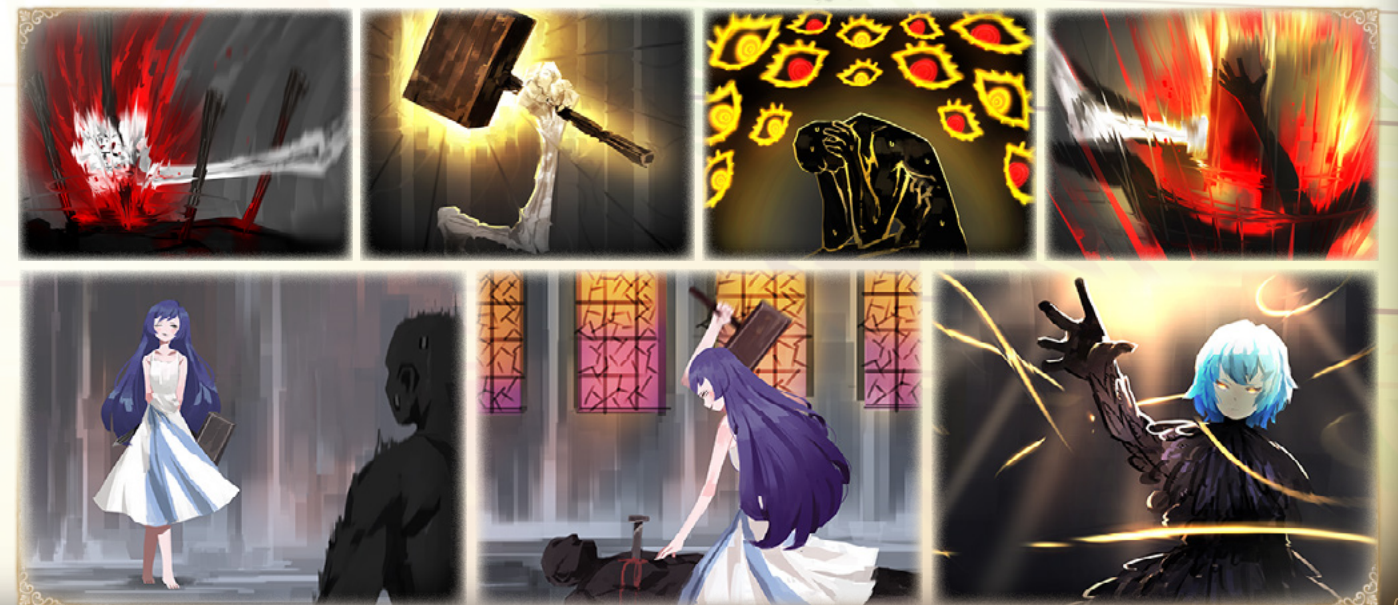
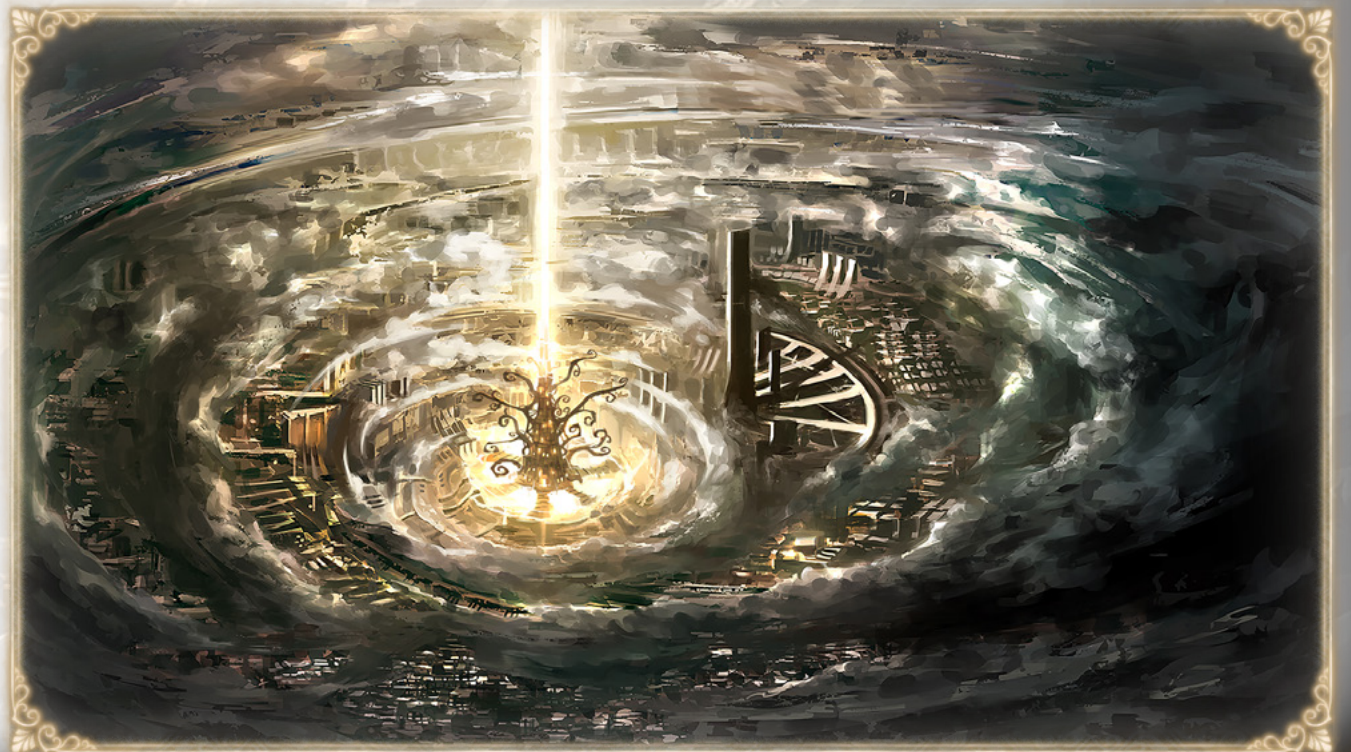
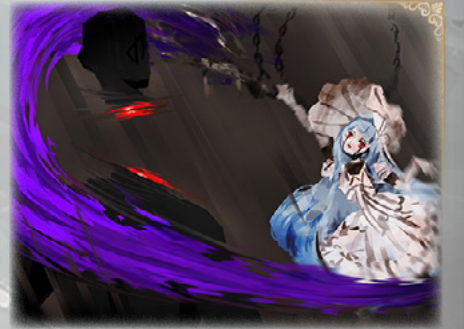
操り人形

ピノキオ

・
・
・

本心から誰かのために自分を犠牲にできる人間は
きっと居ないでしょうね。

結局、人間は自分だけを
愛するしかないから。

霜の欠片

・
・
人生を囁いてあげた。
自分の感情だけを大切に出来るように。

揺れ動く心の形を
世界へさらけ出せるように。

総記の階　最終ストーリー
釘と金槌
残された欲望と囁く本能
罪悪感

総記の階 最終ストーリー

残響楽団 2次

彼らは今まで見てきたねじれとは違って、完全に理性的に自分の力をコントロールすることができました。上手く自制できた感情と同じです。私がこれ以上何か話すことはなさそうですね。ただ最後まで自分が望むことを追い求めた彼らの選択と結果に後悔がないことを願うだけです。

ローラン Roland

cv ソン・スホ

年齢	33歳
性別	男性
身長	176cm
誕生日	5月15日
性格キーワード	節制のできる·冷静な·自信のある
職業	???
趣味	料理
特技	能弁·柔らかい態度
好きなもの	パジョン·クッパ ハムハムパンパンのトースト
嫌いなもの	薄味の料理

俺もこれからあいつが勝手に行った道を
辿って行こうとしてるからな。

開発者のページ

KJH

認識阻害仮面は人混みの中で自分の存在をぼやけさせます。手袋と共に珍しい装備です。
仮面を見た人は視界を通り去る登場人物1程度に認識します。そのため、ローランが妻の手袋を使ったにもかかわらず、大多数の人が十分に把握できず、ローランを黒い沈黙と勘違いしました。手袋のせいで黒い沈黙の特徴である沈黙だけが漂っていますからね。

作中ではわざと黒い沈黙の存在と正体を曖昧に表現しました。劇の終わりはアンジェラにとって、ローランが本当の黒い沈黙であるかどうかの事実さえ重要でない瞬間だからです。特色じゃなくてもローランはチャールズ事務所で代表チャールズの信頼を受けており、隊長が務まるほどの実力があります。
元々ローランが使用していた武器は、デュランダルだけでした。

残響楽団 2次 下層

フィリップ Philip
cv キム・ミンジュ

今は僕と同じ痛みを味わう人が
居ないことを望むばかりです。

エイリーン Eileen
cv イ・ボフィ

この恩恵を受け容れてください。
流れから逃れようとするほど
不幸へ近づくだけなので……。

グレタ Greta
cv キム・スヨン

今まで味わえなかった食べ物……
あなたたちもたらふく食べてみたくない？
ヨダレ出るよね？
キャハハハ！

ブレーメン Bremen
cv ヒーホー・コッコ・ワウ

ヒイイィン！！！ヒン！！！キャン！！！
コッ。ココッ。コッ。ヒイン！！！

開発者のページ

KJY 多くの方が背景からグレタとフィリップを見つけられなかったみたいです。肉屋の肉のように掛かっているのがグレタ、そして一番後ろにあるろうそくの灯りがフィリップのためのオブジェクトでした。:D

ブレーメンの音楽隊がねじれたとき、どんな音がを出すかすごく悩みました。幸いにもEIMスタジオの方々が他の団員たちとそれほど違わないながらも神秘的なブレーメンの声を作ってくださって嬉しかったです! 楽器を演奏するような声でした。

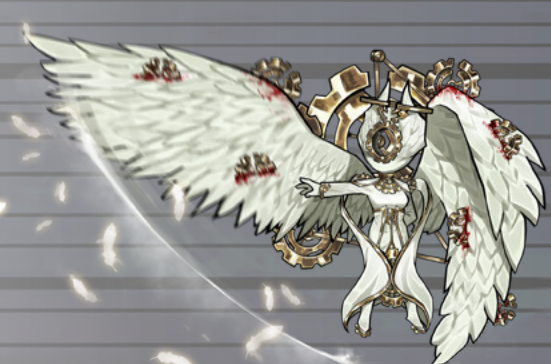
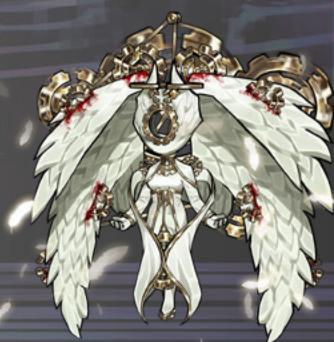
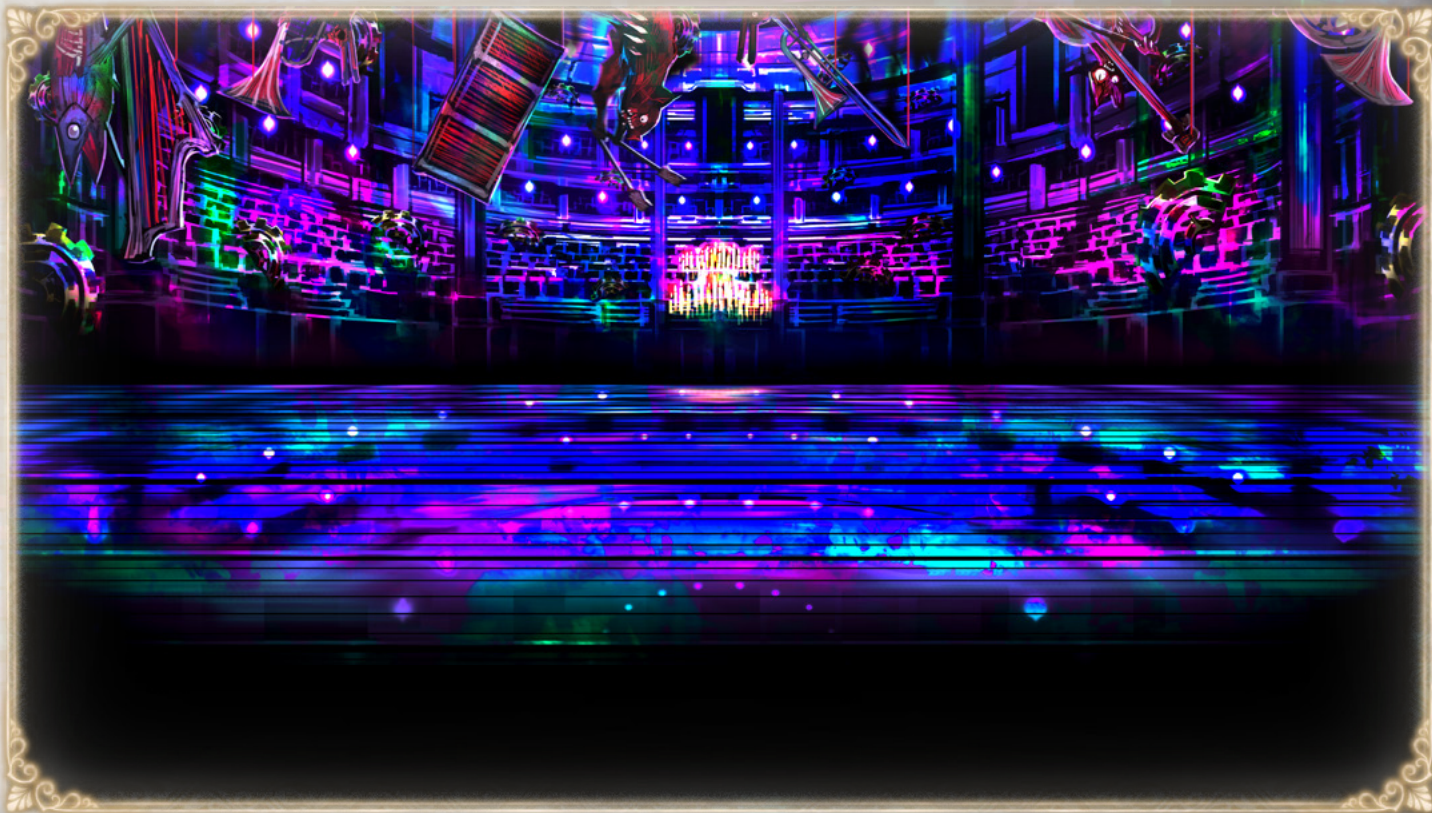
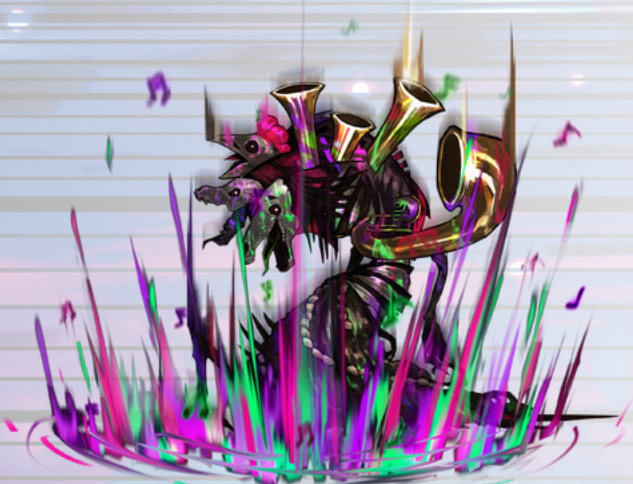
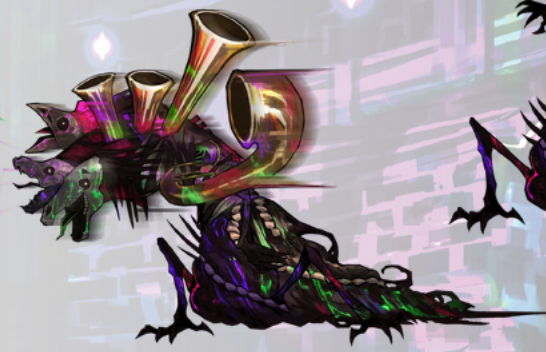
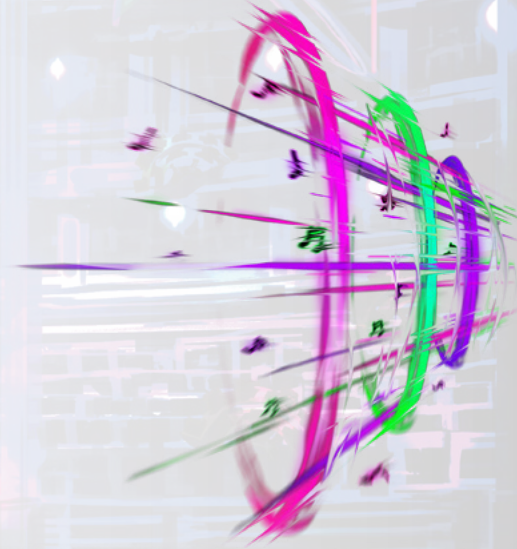
KHN エイリーンは弱いながらも力強さを感じます。矛盾してますけど、実際そうじゃないですか。そんなエイリーンが好きです。私が一番上手く表現できるスタイルのモーションでもありましたし。

フィリップの悲しみの傷レーザー攻撃を残響楽団1次からアップグレードさせないとだめだろうなと思ってサイズを大きくしたら、他の漫画のエネルギー波が思い浮かんでしまうようになったので戻したことを覚えてます。

泣く子のデザインが強烈すぎて変更するか悩みました。アルガリアのねじれた姿よりも雄大で強力に見えたからです。残響楽団2次戦の下層、中層、上層は企画者3名がそれぞれ引き受けてレベルデザインをしました。

速度ダイスを合わせることから広域技の分配、各キャラクターの特徴まで構成しながらたくさん悩みました。エイリーンとブレーメンは仲間を支援し、フィリップとグレタが直接的な戦闘をしていく舞台を作りました。なるべく前のデータを引き継げるようにするため、パッシブからバトルページまで考慮した覚えがあります。

残響楽団 2次 下層

グレタ

ブレーメン

残響楽団 2次 中層

オズワルド Oswald
cv キム・ミョンジュン

さあさぁ！戸惑う暇はありませんよ！
花は雨を待ってくれないですからね？

ターニャ Tanya
cv チョン・ジソン

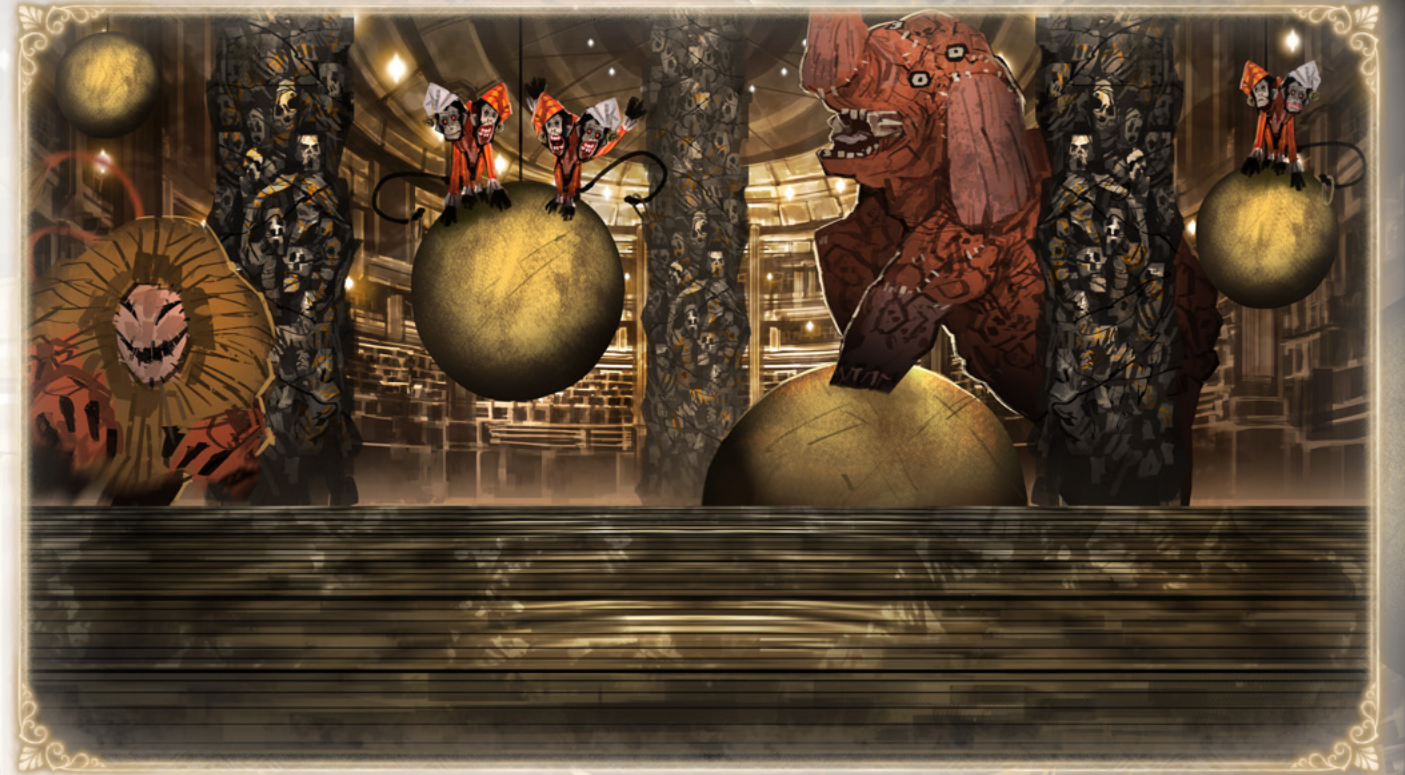
最初から堂々としてるほうが
よっぽどマシだ。
自分に正直になれ。

ゼホン Jae-heon
cv パク・ジュグァン

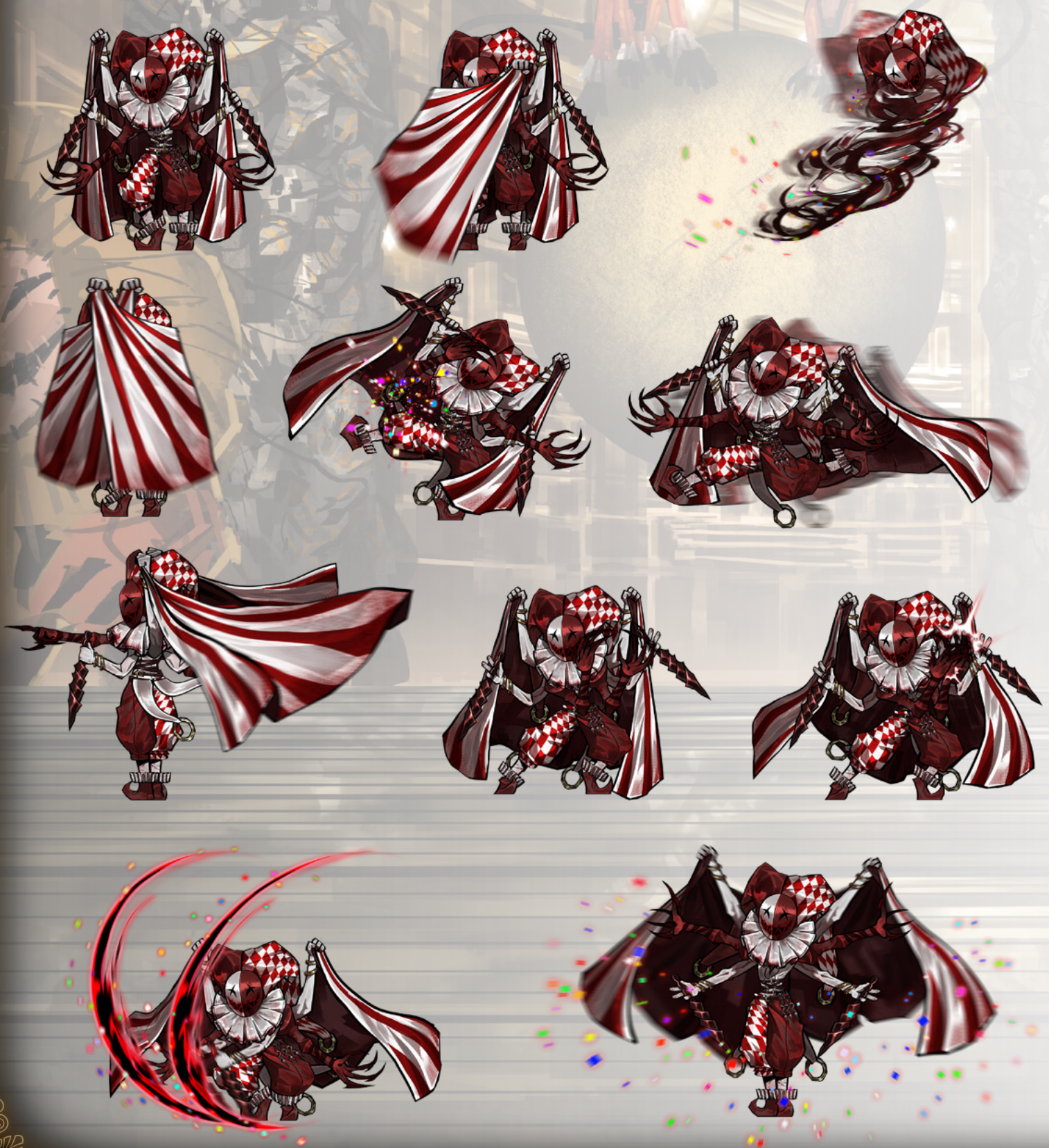
お前たちも勝手に操っている糸を
切りたくはないのか？

開発者のページ

KJY ゼホンが団員を作ってくれる姿を、キラキラした目で眺めていたオズワルドの姿が思い出されます。どこに行っても活発で、よくはしゃいで遊ぶ子です。ぴょんぴょん走り回るモーションを見て、オズワルドというキャラクターを躍動感溢れるように表現してくださって良かったです。

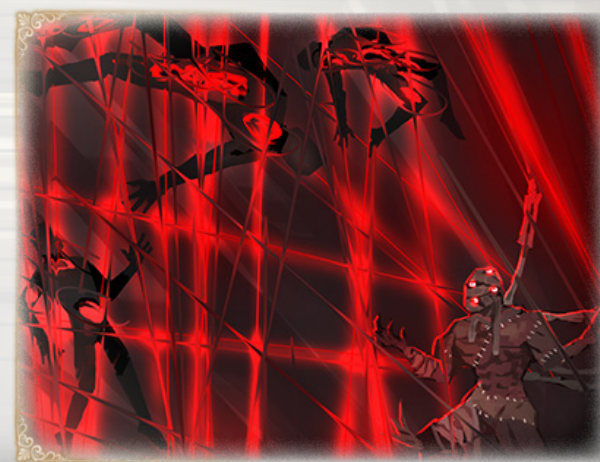
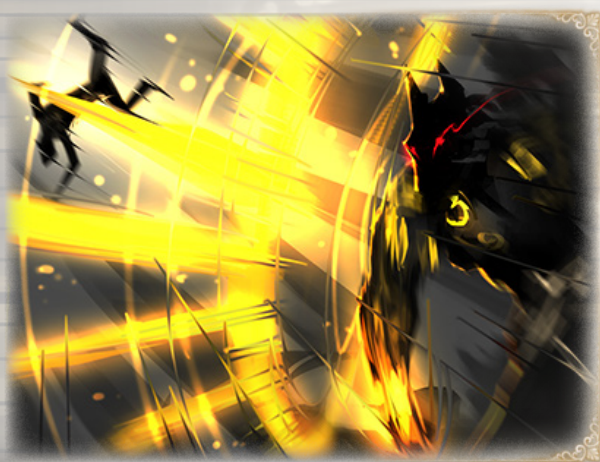
LYM 中層の戦闘でゼホンとオズワルドのかわいい連携を担当しました。黒い沈黙3フェーズを作りながら、「これからは連携させるのは自重しよう！」と言いつつ、再び連携するコンセプトで企画するのに苦労しました。あと、バトルページのオズワルドが本当に愛らしいです……。

KJH オズワルドとゼホンの攻撃方法が悩みでした。ねじれのイメージは良かったが、二人とも戦闘に特化したねじれというには微妙でした。2人のねじれを企画するときに、戦闘モーションは考えず、設定にだけ合わせてデザインを進めたのが原因でした。幸い、企画者とアーティストの方が頑張ってくれたので、素敵で納得のいくモーションを持つようになりました。

KHN スーツの下に隠れていたターニャの筋肉を見せてあげたかったんです。それでモーション作業をするとき、解剖学の本を何冊か持ってきて参考にしました。女性キャラクターのがっちりした筋肉を描写する機会は珍しいですが、そのチャンスをつかむことができてとても嬉しかったです。おかげさまで凄く勉強になりました。

変だけど強いキャラクターがするポーズってありますよね？今回のモーションは誰よりも強く見えるようにしなければならない。ゼホンの立ち絵を見るや否やそう思いました。それで残響楽団1次戦のときよりポーズを誇張して描くよう頑張りました。

残響楽団 2次 中層
オズワルド
うさぎさん

残響楽団 2次 中層

ターニャ

ゼホン

残響楽団 2次 上層

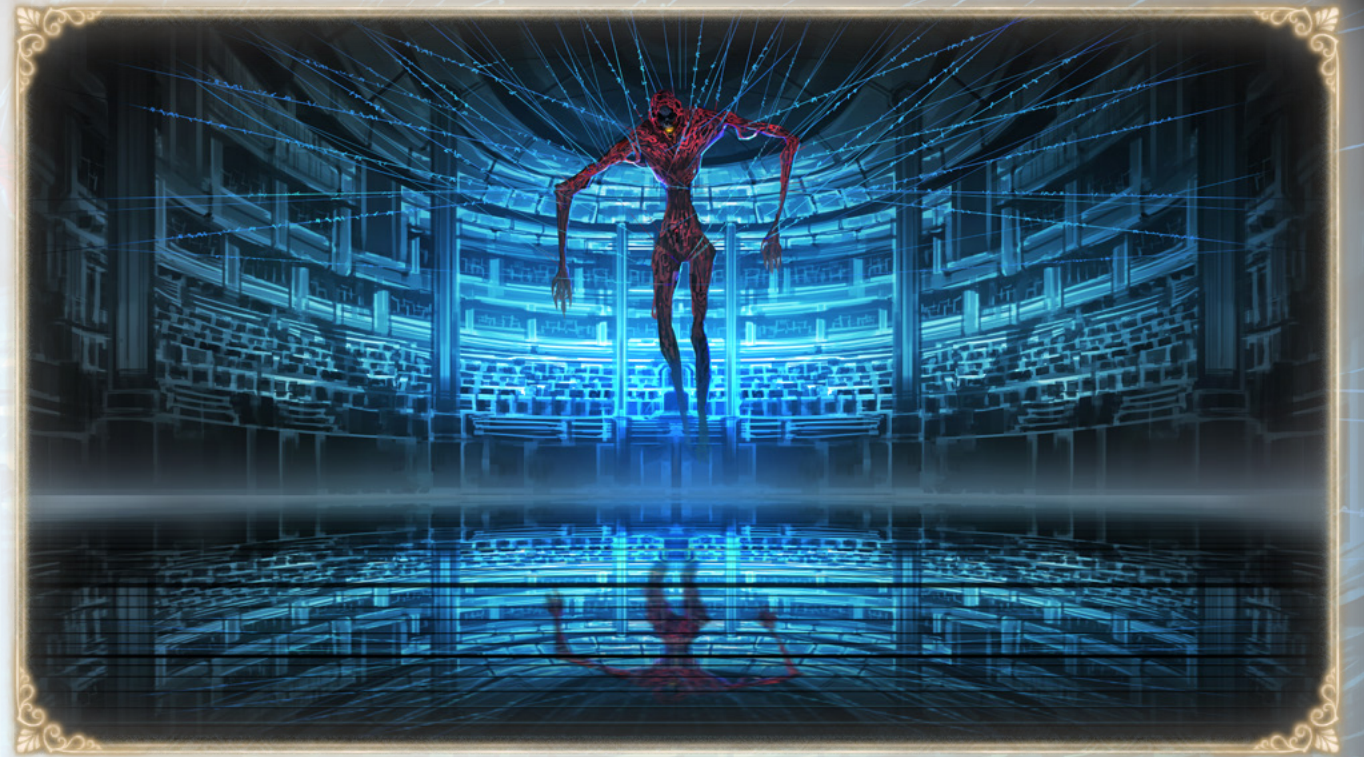
エレナ Elena
cv ユン・アヨン

今まで見聞きしてきた自由は
結局、より強く束縛するための
誘惑に過ぎなかったということだ！

プルート Pluto
cv クォン・ソンヒョク

それゆえ死という終わりと限界が
存在するわけではありませんか……。

アルガリア Argalia
cv ファン・チャンヨン

お前たちの演奏が
そろそろ終わるとしても、
お前たちなりに美しく輝けると良いね。

この振動が感じられないのか……？

これより美しい始まりのリズムはあるだろうか。
俺たちだけの楽譜を完成させるんだ。
終わりが見えても果てしなく
演奏できる楽譜を……。

だからお前たちは、この永遠なる
演奏の最初の音を覚えてくれ。

開発者のページ

KJH

SDエレナとプルートの、ひときわ大きい頭が目立ってかわいく見えました。威厳があって力強いイメージが弱くなって残念でした。最後の演出のうち、ローランとアルガリアがSDの姿で戦闘する場面があります。この場面は、ネットでとあるファンの方がアップしてくださった場面を見て、インスピレーションを得ました。アルガリアとローランがSDで戦闘をしている映像でしたが、しばらく呆然と見ていて、最後の演出に使えたらいいなと思いました。

アルガリアが大きく手を上げて指揮するモーションがとても好きです。演奏を始める前、普段より激昂したトーンも好きです。

背景の中でぶら下がっている存在は色んな意味を持っているからかな？ と思ったのであれば多分正解です。アルガリア、エレナ、プルートの3人それぞれに意味のあるオブジェクトなんです。

ゆったりして余裕ありげな姿とは違う少し大げさな動きですが、アルガリアが大きく手を上げて指揮する姿を見ると、わけもなく私も胸がドキドキします。あれほど望んでいた演奏を開始する前の興奮したトーンにもです。それだけアルガリアの切実さが伝わってくるような感じするからです。他のチャプターでも言いましたが、アルガリアのこんな面が凄く好きです。

エレナ
プルート

残響楽団2次 上層
アルガリア

頭·目·足爪

都市を全体的に管理するところです。あまりにも秘密が多くて知られていることがほとんどないです。おかげさまで記録として残せるものもないですね。あ、一つだけなら……頭が決めた都市の規則に反すれば、彼らのやり方で処理をするということだけ。どんな理由で規則を作ったのか、彼らの倫理と道徳とは何か……私も気になりますね。ずっと知ろうとし続ければ、きっといつかは分かるでしょう。

ジェナ Zena

cv ガビン

年齢	???
性別	女性
身長	164cm
誕生日	???
性格キーワード	???
趣味	???
特技	???
好きなもの	???
嫌いなもの	???

ルダ Luda

cv イ・ミョンホ

年齢	???
性別	???
身長	???
誕生日	???
性格キーワード	???
趣味	???
特技	???
好きなもの	???
嫌いなもの	???

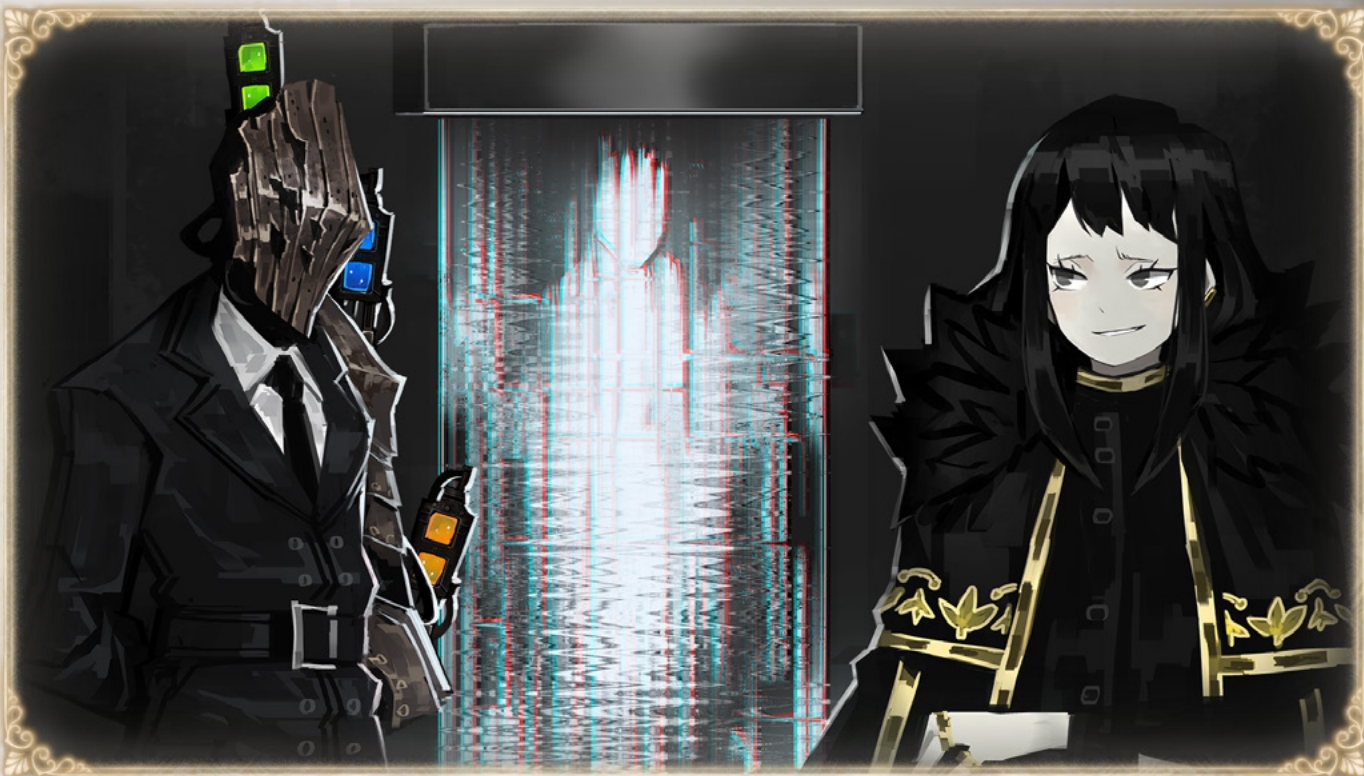
バラル Bharal

cv チェ・ヒョンス

年齢	???
性別	???
身長	184cm
誕生日	???
性格キーワード	???
趣味	???
特技	???
好きなもの	???
嫌いなもの	???

開発者のページ

SYJ 前作のスーツ姿の爪も素敵でしたが、コート姿のバラルの姿がかなり印象的でした。
あの装備はどういう構造をしてて、どうやって着用するんですかね。

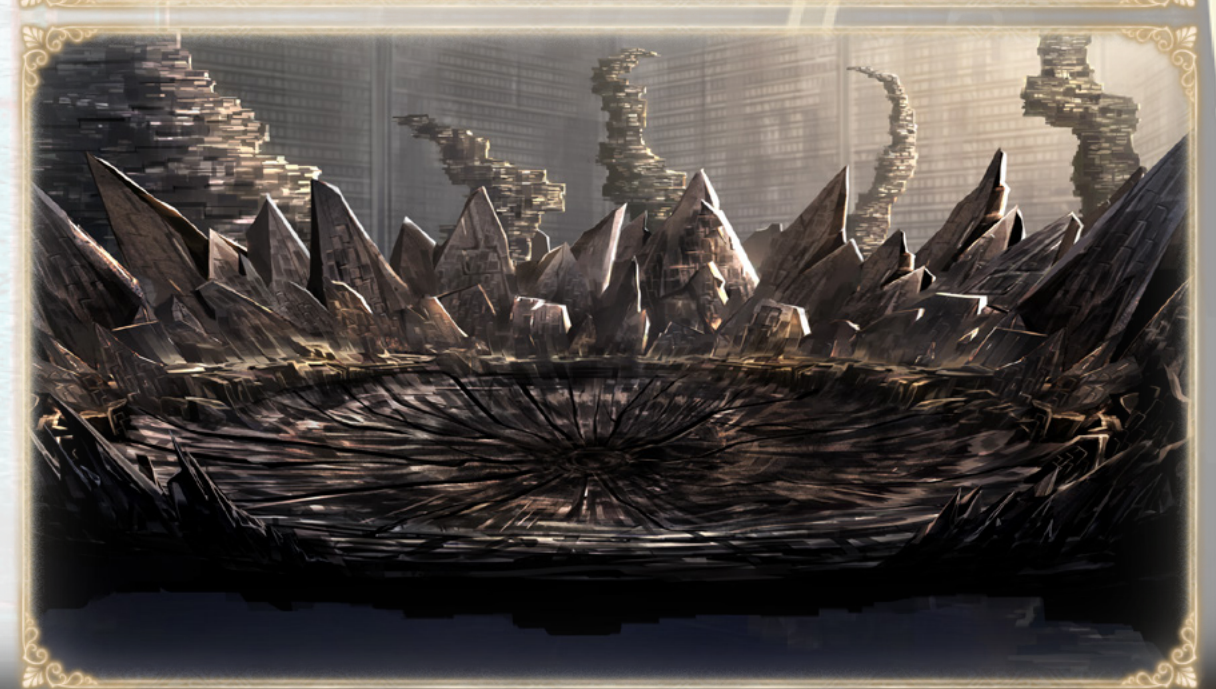
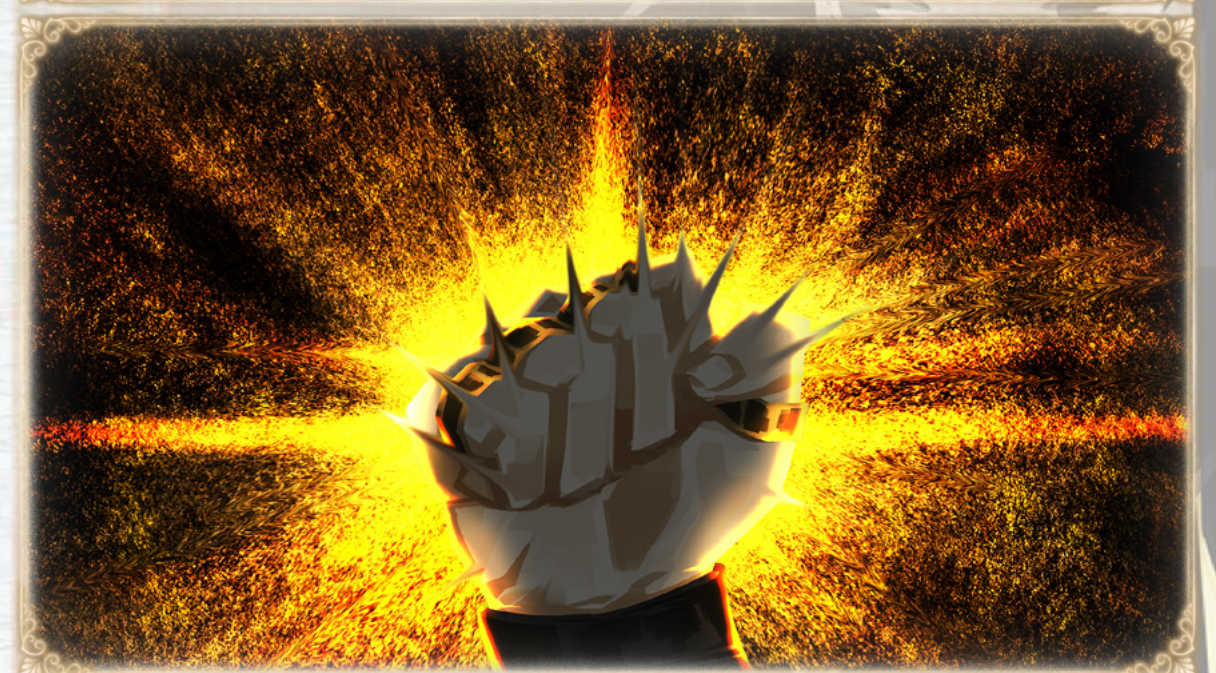
KJY ジェナとビナーの会話がちょっと難しい部分でした。初めは二人とも同じくちょうだったのですが……なんだか雰囲気がギャグっぽくなったので、ため口(ビナー限定)で喋るキャラクターになりました。余談として、ジェナはビナーくらいの余裕とカリスマはあるけど、もっと若くて元気な声でとお願いした気がします。

CTH アンジェラはすべてを手放し、本となっていたゲストもいなくなった状態です。それで冗談で頭の戦闘前にページが消える演出とともにアイテムも全部ぶっ飛ばそう（！）みたいな話をしました。もちろん、ページの収集に時間がかなり掛かるゲームでこんなことをやったらキーボードが光になりますね。

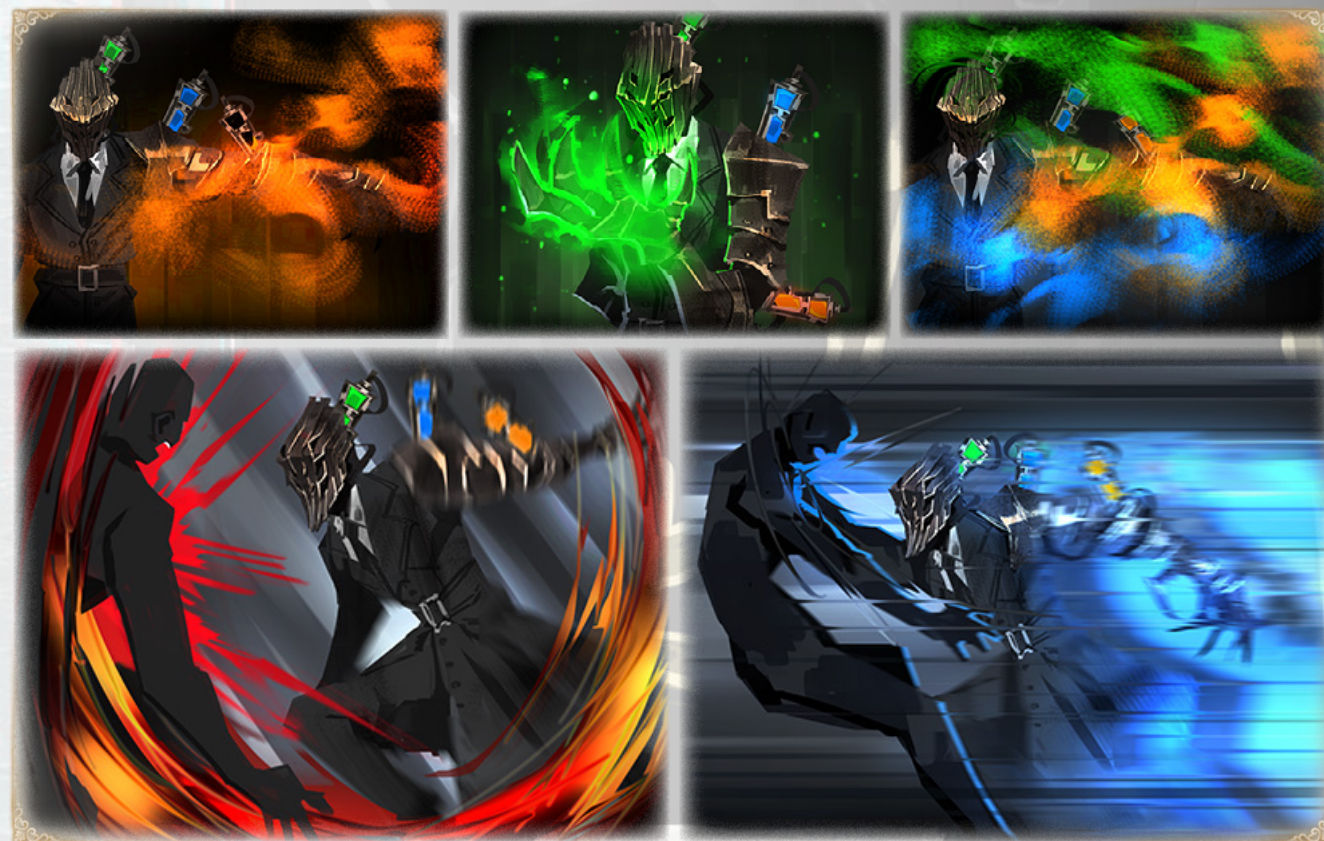
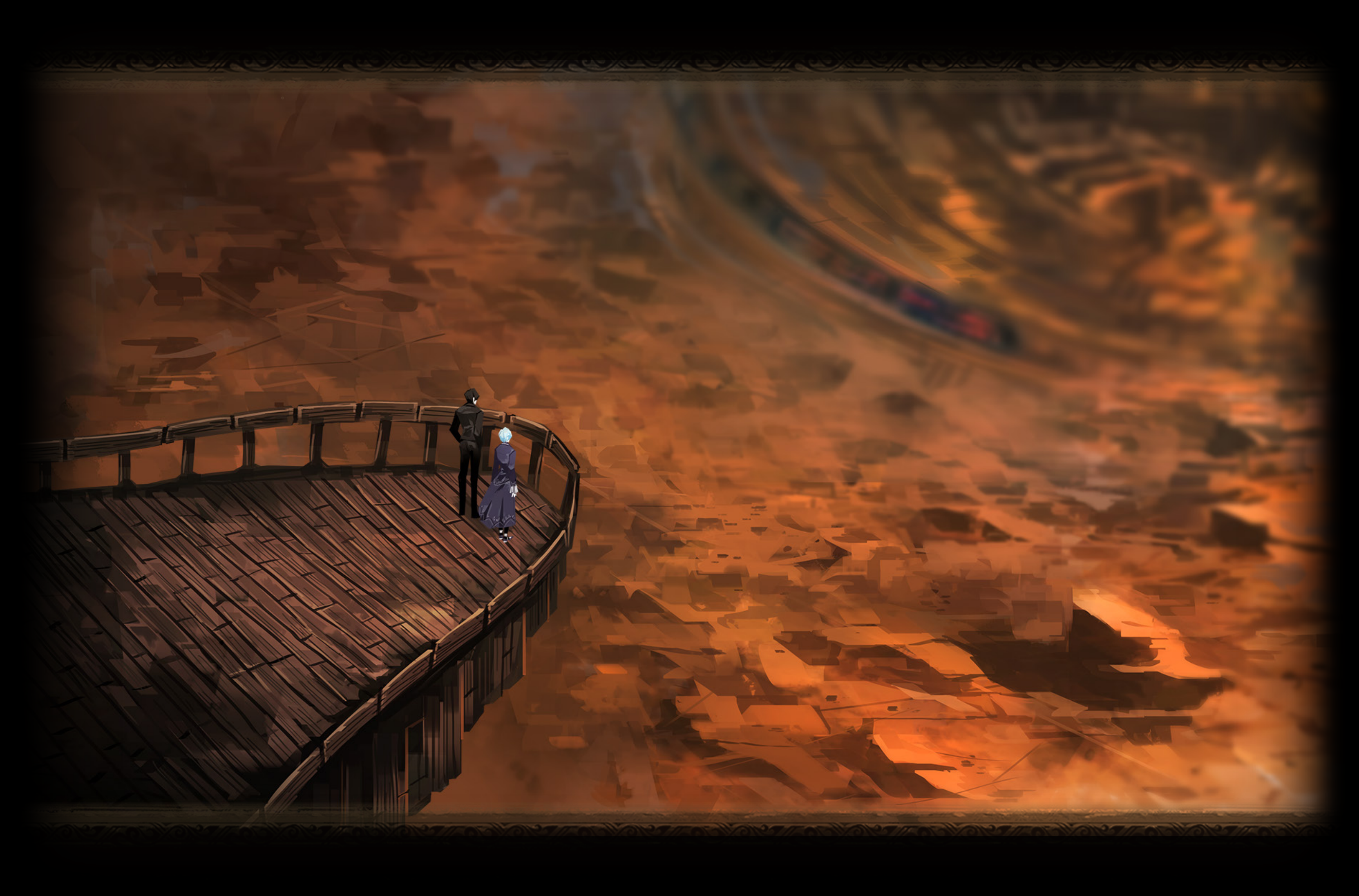
LYM 頭の戦闘で流れるBGMは哲学の階の3段階BGMのプロトタイプです。当時は、ビナーにとってやや優雅すぎるBGMではないかと思って、ラスボスのような別のバージョンを選びました。しかし、頭の戦闘を準備しながらプロトタイプを再び聞いてみたら、そのBGMはジェナのためのBGMでした。

KJH 初期では最後の特別戦闘なので、敗北という概念が不要で愉快ではない経験だと思ってプレイヤーが必ず勝つように企画しました。しかし、意図とは違って、残念がる方々も多く、今のやり方に変更しました。 ゲーム企画という側面でまた一つ学ぶきっかけとなりました。

KDH アートディレクターさんが作業した原画をもらって最初に感じたのは「ジェナがとても可愛い」でした。それでSD作業をするときも、本当に愛情を込めて作業したと思います。モーション作業するときもビナーのSDを参考しました。ビナーが少し無頓着だとすれば、ジェナは余裕があるどころか、取るに足らないものを相手にする感じ。だからガードモーションの表情が一番好きです。

頭・目・足爪

ジェナ

頭・目・足爪

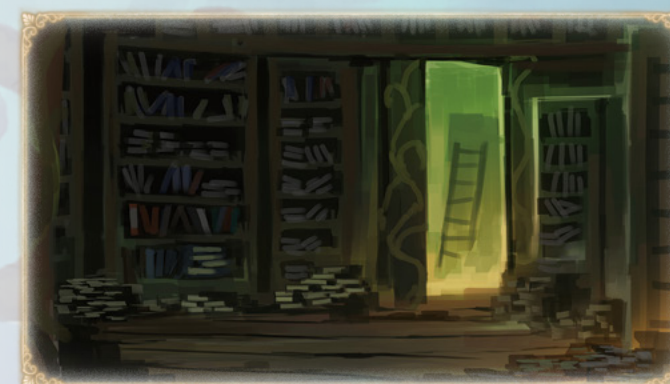
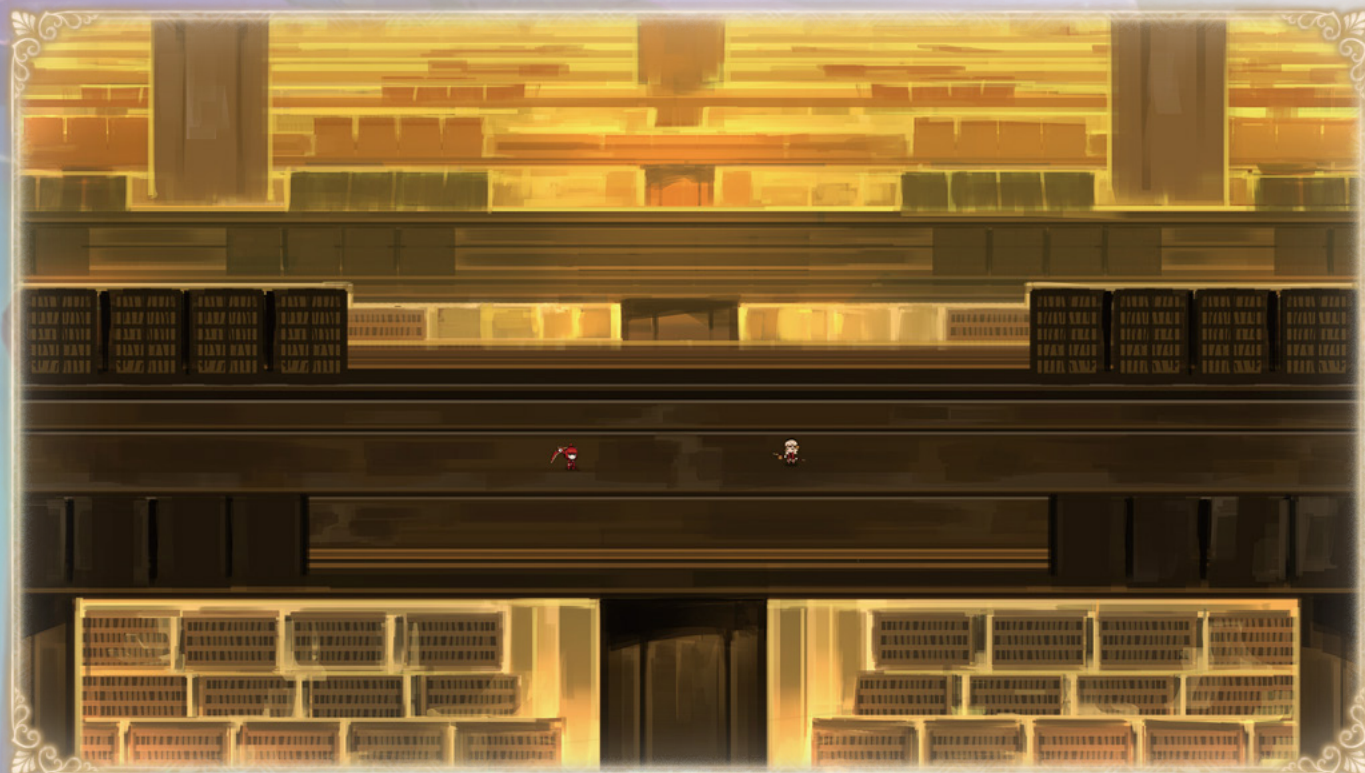
バラル

語られざる物語

「図書館は永久に続けり。」

語られざる物語

指定司書　アンジェラ初期コンセプト

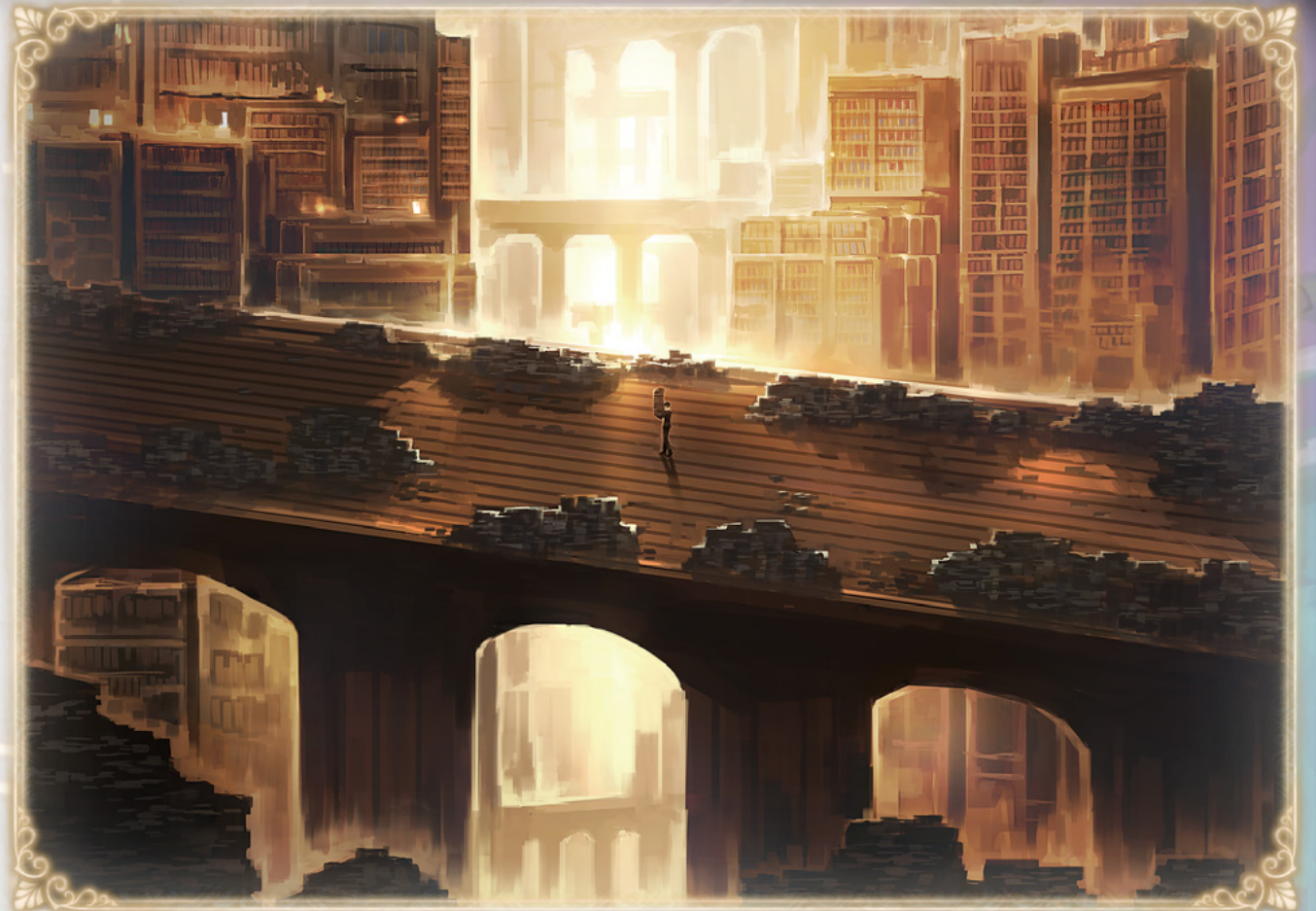
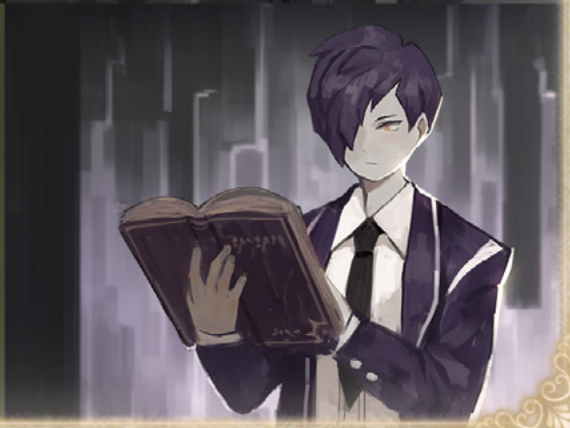
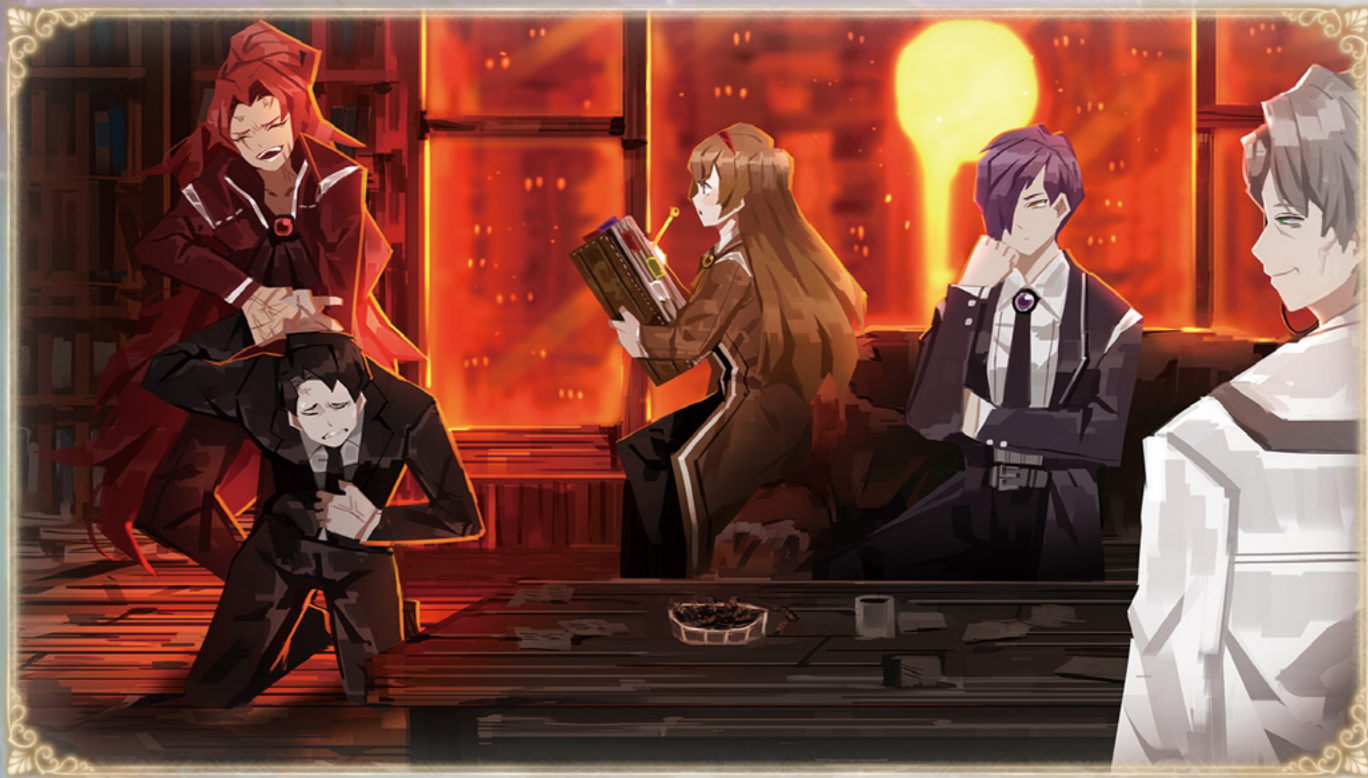
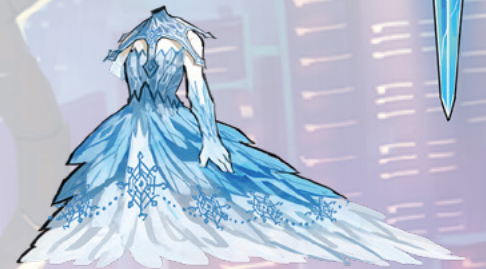
指定司書　指定司書初期コンセプト

指定司書　階の背景

指定司書 コンセプトアート

指定司書 未使用スチル

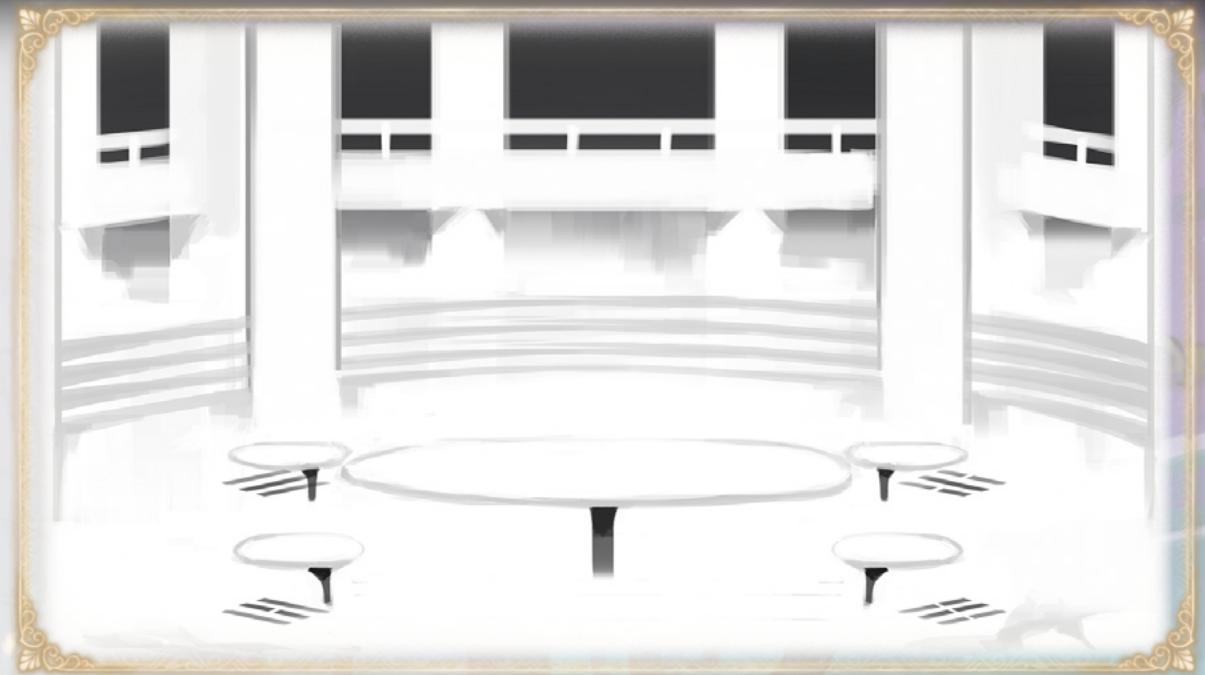
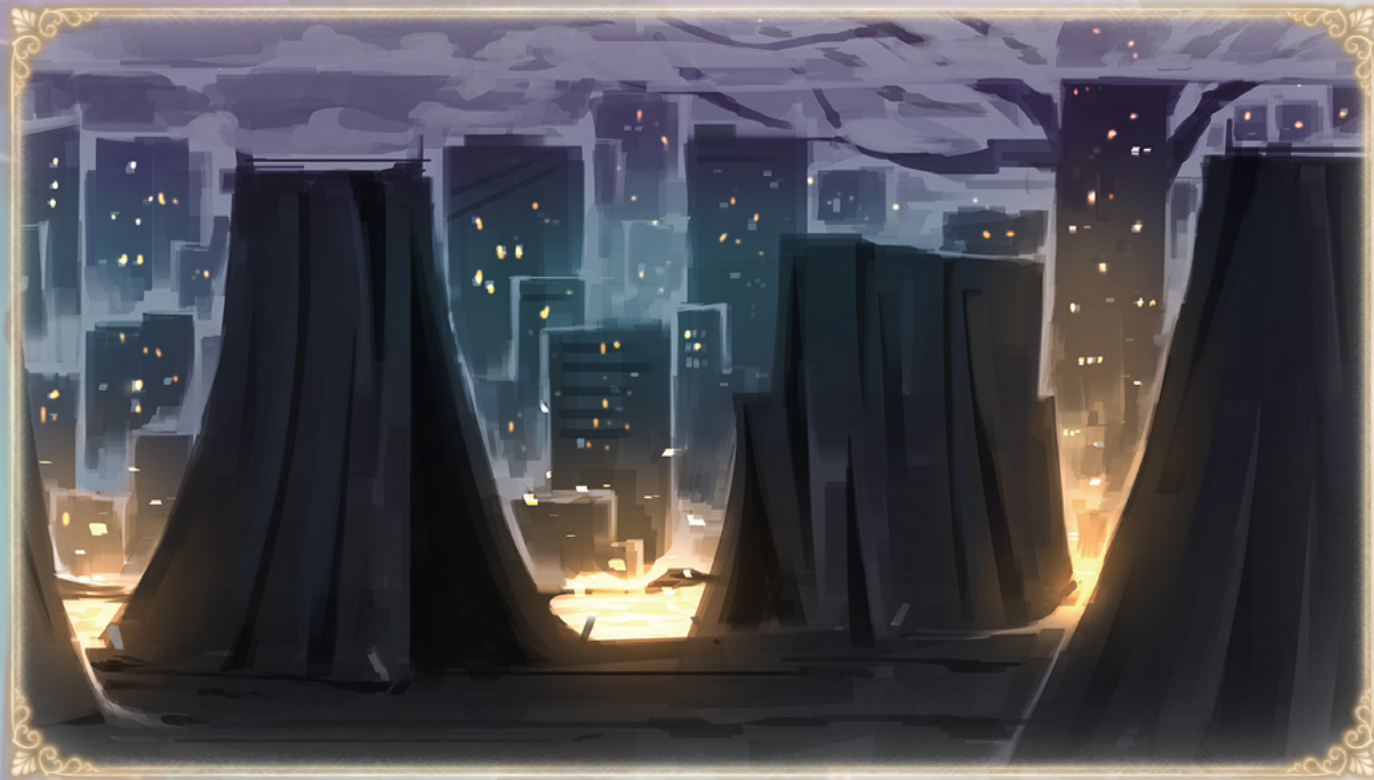
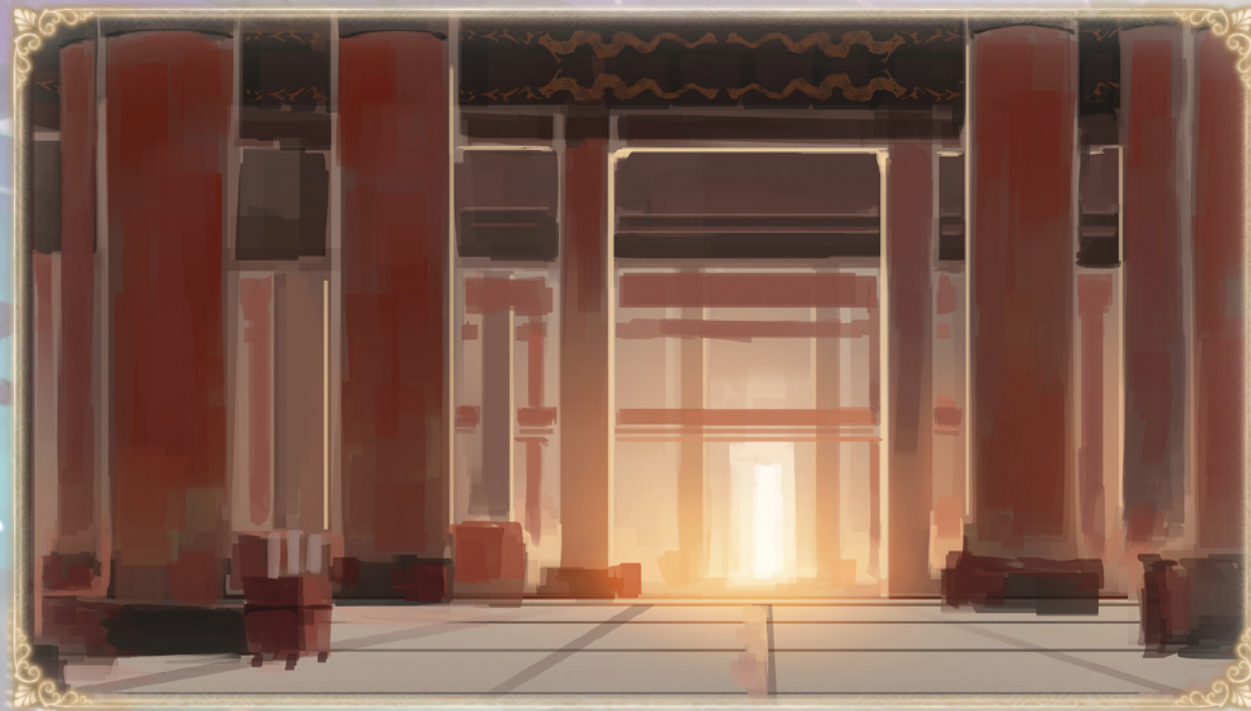
E.G.O 設定画 歴史・技術科学・文学・芸術

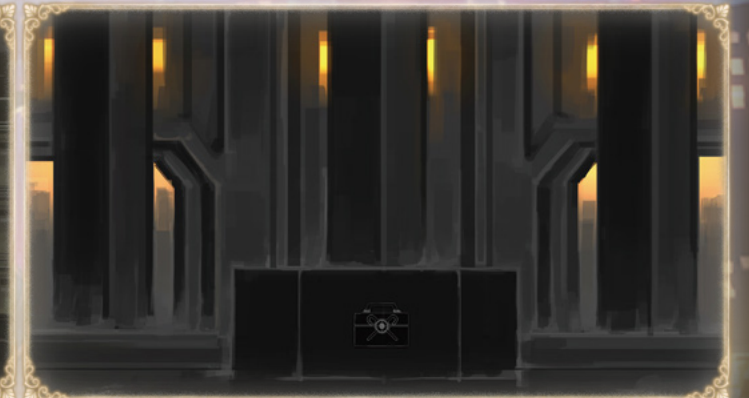
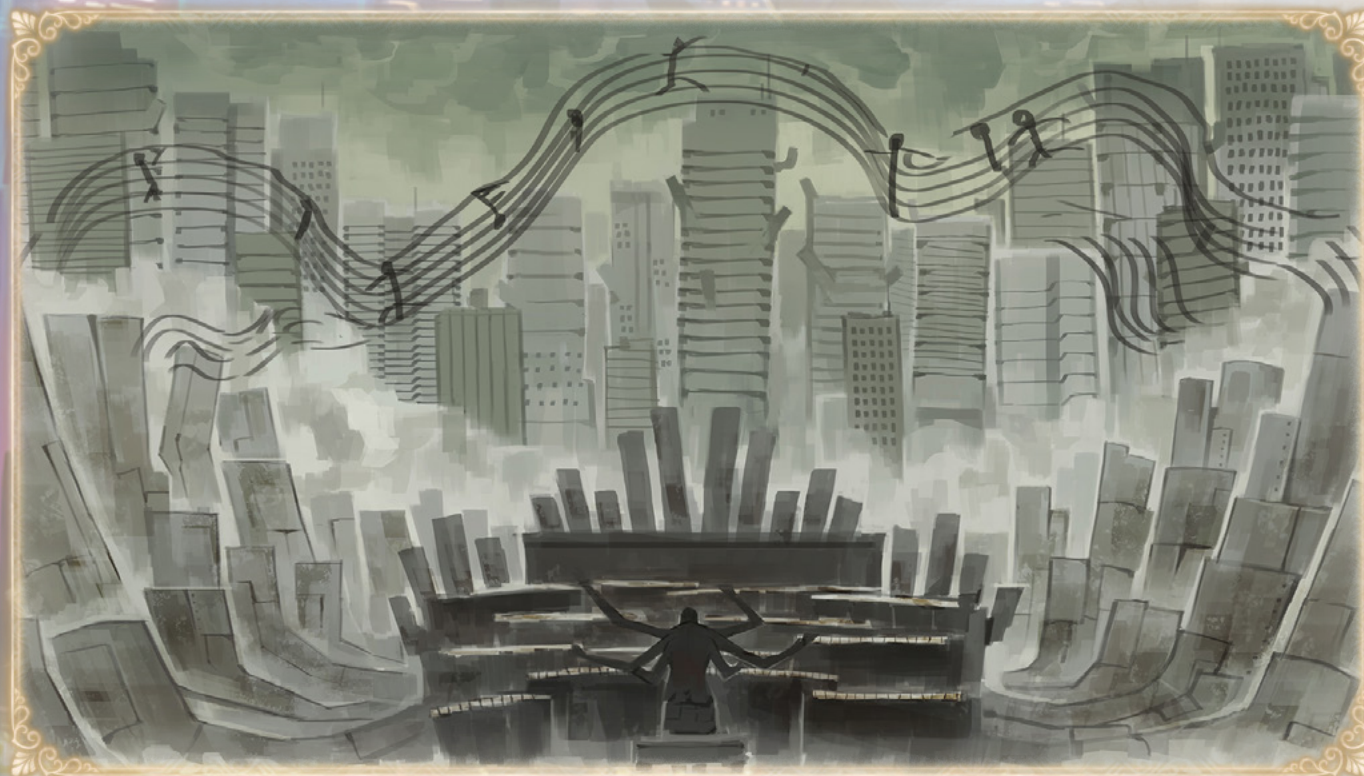
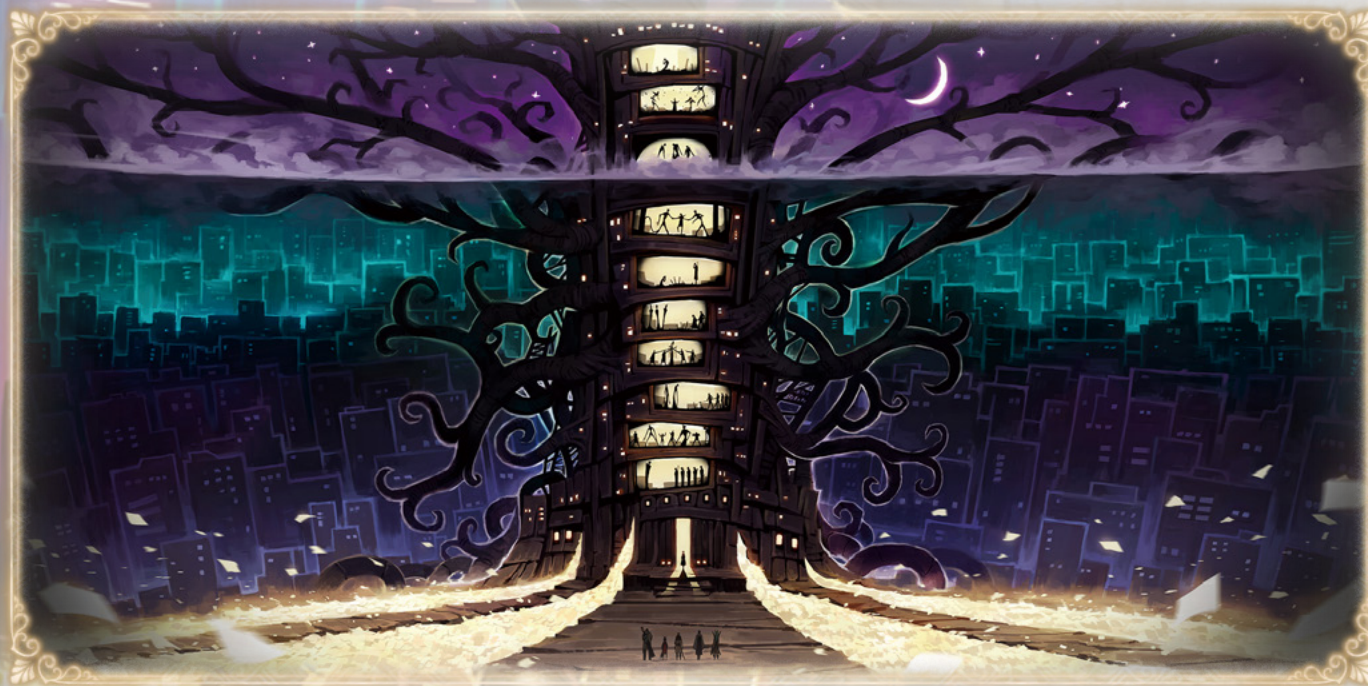
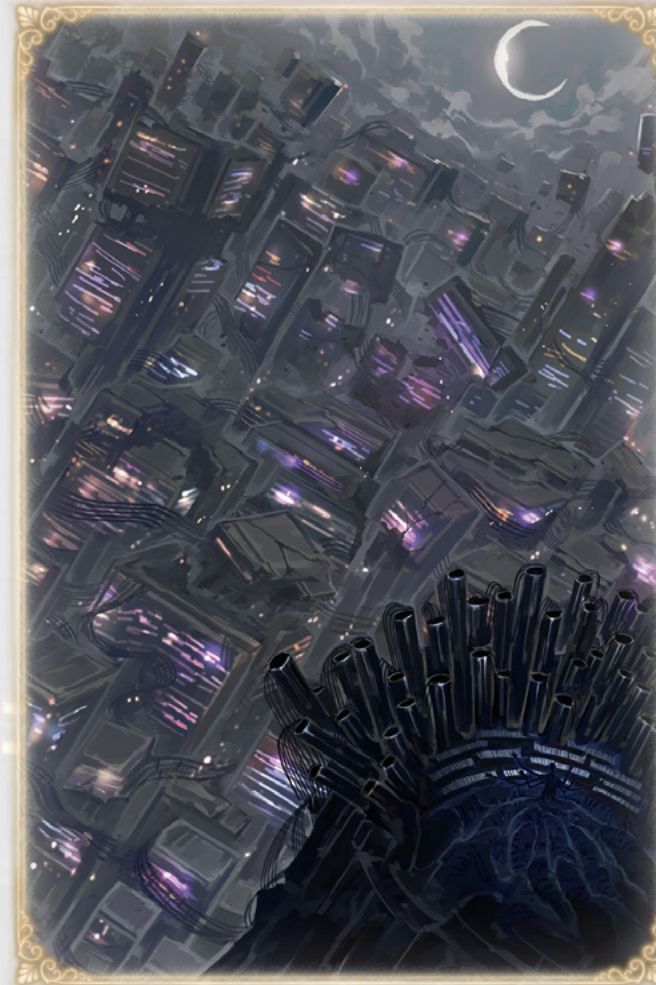
E.G.O 設定画　社会科学・哲学

E.G.O 設定画 宗教・総記

その他の声優

セルマ	cv イ・チャンミン	ナモ	cv キム・ボナ
アイン	cv パク・ソンヨン	ルノ	cv チェ・ヒョンス
ベンジャミン	cv イ・ミンギュ	オジエ アンジ	cv キム・ミョンジュン
カルメン アス	cv イ・ダウン	ェリカ	cv ジャン・イェナ
トルフォ	cv キム・ダオル		

ゲスト R社 第4群

ゲスト　ハナ協会

ゲスト　残響楽団・終止符事務所

ゲスト　リウ協会・各武器のコンセプト

ゲスト　黒い沈黙・ローラン初期コンセプト

ゲスト　未使用スチル・コンセプトアート

未使用幻想体ページ

未使用幻想体ページ

初期SD

初期UI

상층부
손님 응대
웨이브 1/3
갈고리사무소
방 너머에서 노래하는 기계로부터의 노랫소리가 들려온다 ...
성격과 감정은 캐릭터의 행동양상을 정할 수 있습니다. 긍정감정에서의 머시기와 부정감정에서의 머시기가 모두 어쩌구 저쩌구

상층부
손님 응대
웨이브 1/3
갈고리사무소
22
8
15
8
17-22
빌런 1은 귀를 막았다!
빌런 2는 참지 못하고 기계 속을 들여다보았다.
빌런 3은 노랫소리가 잘 안들려서 아무런 영향을 받지 않았다.
성격과 감정은 캐릭터의 행동양상을 정할 수 있습니다. 긍정감정에서의 머시기와 부정감정에서의 머시기가 모두 어쩌구 저쩌구

INVITATION
TODAY'S BOOKS
?
책 목록
도시 질병
도서관
메인
붉은 안개의 손목 때리기
등록하기
성격과 감정은 캐릭터의 행동양상을 정할 수 있습니다. 긍정감정에서의 머시기와 부정감정에서의 머시기가 모두 어쩌구 저쩌구

상층부
손님 응대
웨이브 1/3
갈고리사무소
카드 코스트
50
17
6
12
10
5
7
7
성격과 감정은 캐릭터의 행동양상을 정할 수 있습니다. 긍정감정에서의 머시기와 부정감정에서의 머시기가 모두 어쩌구 저쩌구

ロゴコンセプト

SAW GNAW

SAW GNAW

SAW GNAW

811
INDUSTRY

uni・n

JUNKY
PUNKY

uni・n

開発後記

企画チーム

キム・ジフン
ディレクター・メインシナリオ

本格的なProject Moonの世界観の序幕を開く作品です。今回の話を通じて都市の輪郭をつかみたいと思いました。

週刊連載漫画のようにアーリーアクセスアップデートを行いました。毎週ゲーマーの方々の反応と感想を見るドキドキ感と期待があって開発の力になりました。その分、テスト不足によるバグと難易度の調節失敗があって申し訳なく思っております。1年間、プレイヤーの皆様と共にしたアンジェラとローランの旅路は楽しいものでした。これからもよろしくお願いします。

イ・ユミ
ゲームデザイン・効果音デザイン・プロジェクトマネージャー

アーリーアクセス発売日が昨日のように感じるのに、いつの間にか正式リリースを控えてアートブックのコメントを作成してます。1年が本当に目まぐるしく過ぎてゆきました。開発初期には主にモーション、演出の企画をしましたが、幻想体バトルが追加され、幻想体戦と完全開放を担当するようになりました。最初にやりたいことが多くてあれこれ全部試してみたら上層あたりになって大体のアイデアがあまりにもありきたりになってしまったのでかなり頭を抱えました。

それでも大変だった分成長することができましたし、アップデートするたびに楽しんでくださる方々を見てやりがいを感じ、胸がいっぱいになりました。Library of Ruinaを楽しくプレイしてくださった方々、そしてラオルのために苦労したProject Moonチームメンバー、EIMさん、Miliさん、本当にありがとうございます！:)

チェ・テヒョン
ゲームデザイン・先任プログラマ

製作初期に社内でカードゲームをたくさんした人はあまりいなかったので、企画者も兼ねるようになりました。ほとんどのメインバトルやページを担当しましたが、企画者という役割はなかなか難しいですね。

キム・ジユン
シナリオ・コンテンツデザイン

このプロジェクトに初めて参加したとき、本当にこの作品が終わるのかな……と漠然と遠いものを感じましたが、いつの間にか正式リリースを控えて開発後記を書いていて、そわそわします。あのとき、どのように作業したのかを思い出しながらコメントを残すのも不思議な気分でした。余談ですが、空いたスペースに全部私のコメントが入ったせいでアートブックの最初から最後まで皆さんにお付き合いしている人になりました。:)

実は文章を書くのも下手だし、才能があるわけでもなく心配も多かったんですが……良い方々と一緒に働きながら創作をするということが楽しいことだということに気づけた気がします。これよりもっとやりがいのある仕事をこれから先もできるんですかね？まともに学ぶことはできなかったですけど、こんなに作品に参加する機会をくださってとても光栄でした。もちろんその分遅れを取らないように努力しています！

1年間を共にしたProject Moonと無事にルイナの図書館を開発できるようにいろいろ助けてくださった方々……私たちのローランとアンジェラを含む、名前を全部書けないすべてのキャラクターに……そして最後にルイナの図書館を楽しんでくださった方々にありがとうと愛してるを伝えたいです。

次の作品でも良い方たちと一緒に挨拶したいですね。

そろそろカーテン閉めようかぁ、アンジェラ〜:D

カン・ウンセ
ビジネスマネージャー

会社の運営が第一先なので、ラオルの開発にて具体的な大きい作業ができなかったのが残念ですね。どこも同じだと思いますが、Project Moonはまだ規模が小さい会社なので、一人が様々な業務を分け合うのも大変で難しかったです。

それでも、今になると胸がいっぱいで、時間が早く過ぎていった気がします。

ゲーム開発と同時にハムハムパンパンの運営までしたので、個人的に2020年は心配と悩みが多い年でした。でも、思ったより良い結果が出て苦労したことよりも、戻ってくる喜びの方がより大きいです。

苦言であれ甘言であれ、ファンの一言に耳を傾けようと努力しています。

多くの方の関心と愛が感じられて、いつももっと恩返ししたい気持ちでいっぱいです。本当に！

ありがとうございます♥愛してます♡:)

チョン・ミンジュ
ゲームデザイン

いつの間にかプロジェクトに参加してから5ヶ月が過ぎました。

初めて入った日は、自分にやり遂げられるのかについても考えていました。最初に作業したのは錆びた鎖でした。アップデートがあった日に反応を見ながらときめいたことを覚えています。

一般招待状とメインストーリーをいくつか作業しながら沢山ミスをした気がします。燃やして間違ったページが出てきたり、バランスを破壊するページなど、たくさんのことがありました。

進行しながら細かく確認しなければならないことについて知り、チェックはいつも必要だと思っています。次のプロジェクト進行するときは、入念にチェックをしてバグが少なくなって欲しいと願ってます。

最後に、Project Moonチームメンバーの方々とプレイヤーの方々、そして協業をしてくださった方々に感謝いたします。

アートチーム

ジンハリン
UI/UXデザイナー

ロボトミのときはUIと背景アートワークを担当していましたが、今回はUI/UXをメインとしたデザイン全般を担当することになりました。

デザイン専攻で企画は習ったことがなかったため、最初はUIが雰囲気だけ少し良い感じで操作感は不便なゴミを作ってしまい本当に申し訳なかったです。

アーリーアクセスの発売当時には日程がぎりぎりで、システムが変わり続けていることもありましたが、UXに対する理解が足りなかったのも事実でした。その後、10月からプログラマのジンョンさんと共に大々的なUX改変作業に入り、11月末に公開しました。幸いなことに反応が良かったので、とても嬉しかったです。

また、初期には私が映像ツールを扱うことができるという理由で、戦闘演出（AGF以後の現在の戦闘演出）とUI反応型演出などを練って、プログラマの方にお伝えするやり方で作業をしました。しかし、今やみんなが私じゃ作れないような華やかな演出を再現してくれて本当に感謝するばかりです。

そして、ハムハムパンパンのロゴと各勢力のシンボルなど多様なロゴを多くの方に気に入って頂き、本当にありがたく思っております。たまにコミュニティで凄まじい実力を持つユーザーの方がいましたが、T社のロゴを作るときは正直その方を意識しながら作業しました。熱情に火を点けてくださってありがとうございます。

ロボトミーコーポレーションのアートブックに続き、2つ目のアートブック作業です。アーティストの方々の成果物を欠かさず入れるために努力しました。表紙はゲームで見た本が現実にもあるならばこんな姿だろうと思いながらデザインしました。

今回のアートブックもロボトミーコーポレーションアートブックに続き、ファンの皆様に気に入ってもらえたら嬉しいです。

開発後記

キム·ユンジュン
アートディレクター

帰　り　た　い。

イ·ジヒョン
キャラクターデザイン

待望のゲームプロジェクトに参加できて嬉しかったです。最初仕事を引き受けた時は下手で心配をたくさんしましたけど, フィードバックと助言, そして応援のおかげでもっとよくなりましたし、頑張って完走することができました。ありがとうございました！

これからも頑張ります。

キム·ハヌル
キャラクターデザイン

素敵なチームメンバーの方々と面白いゲームを一緒に作ることができて楽しかったです。 お陰で知らなかったことをたくさん学んだりもしました。次のプロジェクトも是非とも最後までご一緒させていただきたいです！

リウ1課の作業でのミスが多かったので申し訳なく思いました。その際、便宜を図り、ご理解いただいた皆様に、この場を借りてお礼申し上げます。

最近、周りの方々にラオルを布教しています。私がチームにいることを知らないのに、面白いと言ってくれました。その度に本当に胸がいっぱいになります。もちろん、他のユーザーの方々が良いことを話してくださるのを見るときもです。アーリーアクセスから正式リリースまで見守り、応援してくださってありがとうございます。これからもよろしくお願いします！

キム・ドンファン
キャラクターデザイン

ゲーム開発者の第一歩を踏み出したゲームです。 学生時代、ゲーム会社のアートブックを見ながら、コメントを見るたびに胸がどきどきした記憶がありますが、今では私もそのコメントをする立場になりました。最初はSDだけ作業してたんですが、後半から背景もいくつか作り、簡単なカードイラスト、ジェナの衝撃波のカットシーンなどを作って開発者として一人前の役割を果たせたと思いました。これからもっと良い結果物をお見せできるようにより一層頑張ります。

ベリストロング·ドンファン……。1級フィクサーのドンファンはもともと「非常に強い6級フィクサー」というキャラクターで出る予定でした。しかし、メインシナリオの優先で先送りにされ、後半に出てくるキャラクターに変わり、レベルが大幅に上がることになりました。 その後、キャラクターの名前を再度つけなければならないときが来たんですが、なんだかんだで作業担当者である私の名前に決まりました。

チョ·ソンヒョン
VFX

1年早く入社できてたら。

クァク·ウォンジ
グラフィックデザイン

入社して初めて受けた仕事が、ホクマの時計デザインとこのアートブックの編集作業です。 別天地のようなアートワークを見ながら、どれほどときめいたことか。なにとぞ楽しんで頂きながら、これからも暖かく見守って頂ければ幸いです。

プログラミングチーム

ヒョン・ミンソン
テクニカルアーティスト

アップデートの度に大体バグがあったことを覚えています。プレイに不便をおかけしまして申し訳ありません。ユーザーの方々の感想とアドバイス、バグ情報提供のおかげで開発を続けて行くことができたと考えております。力になっていただいて本当にありがとうございます。快適で完成度の高いプレイができるよう、もっと頑張りたいと思います。これからもたくさんの関心と応援をよろしくお願いします。

ムン·ジュンヨン
プログラマ

今回の作品に参加しながら本当に多くのことを学びました。

時間に追われながら、大変でもチームメンバーたちとユーザーの皆様のおかげで楽しく開発できたしここまで来れたと思います。まだまだ足りないところもありますが、次の作品では今よりもよりもっと成長した姿でお会いできるよう頑張ります。

ありがとうございます。

ソン·ユンジェ
プログラマ

ロボトミの後、また学校に戻って楽しくない日常を送っていたところ、このゲームのニュースに接するようになりました。 以前からカードゲームが好きだったので、実は嫉妬心が先立ちました。ある日、人手が必要だという連絡を受け、直ちに休学届を投げつけて飛んでいきました。

会社での日常は予想通り活気に満ちて楽しかったです。時間が経つのも忘れて開発していたらもう正式リリースを控えている頃になりましたね。私を信じてまた呼んでくださったディレクターさんと私をよくリードして教えてくださった先輩プログラマさん、そして私たちのゲームを愛してくださった皆さんに深く感謝いたします。これからもよろしくお願いします。

イム·ジンヨン
プログラマ

私が初めて追加したUIコードがアップデートされた日、すごく緊張しながら反応がどうかフィードバックを探して泣いたり笑ったりした記憶が一昨日のようです。経験が多くなくてミスも多く協業にも慣れていなくて最初は私が恥ずかしく感じたりもしました。

特に、UI改変の時は、とてもプレッシャーを感じました。しかし、プログラミングチームのひよっことして入ってきてきょろきょろ辺りを見回していた私も、いつの間にか他の方々と足並みをそろえて走れていることに幸せを感じています。そしてそうなるまで手を繋いで導いてくださったプログラミングチームの先輩、私と息を合わせてくださった企画の方々、アートチームメンバーの方々に深く感謝します。もっとも、開発過程を一緒に走ってくれたユーザーの皆様がいたからこそ、素敵な結果を出すことができたんだと思います！ ありがとうございます、そして愛してます。:)

Project moon

Library of Ruina Art Book II

著者	ローラン、アンジェラ
コンテンツ企画	キム・ジフン、キム・ジユン
編集/デザイン	ジン・ハリン、グヮク・ウォンジ、キム・ユジン
マーケティング/経営支援	ガン・ウンセ
印刷	フィルコミュニケーションズ
出版	(株)Project Moon
住所	大韓民国 京畿道 水原市 霊通区 法曹路 25